This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

1, Chess, 1854

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

42
125

M2ED

Katechismus

der

Schachspielkunst.

Von

K. J. S. Portius.

Leipzig

Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber.

1854.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
635877 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1932 L

NEW YORK
PUBLIC
LIBRARY

Vorwort.

Das Land der Schachspieler heißt England; aber auch Deutschland hat sich, besonders seit einem Decennium, einen Namen in der Schachwelt gemacht. Deutsche haben in einem Handbuche des Schachspiels ein Licht leuchten lassen, das selbst Englands Meister mit Dank und Bewunderung anerkannten; Deutsche haben ihrem Vaterlande eine Schachzeitung gegeben, die eine Fundgrube für ausländische Schachzeitungen ward und nun seit neun Jahren eines europäischen Rufes sich erfreut, während Frankreichs Palamède und La Régence traurig untergegangen. Die kleine Anzahl tüchtiger Schachspieler, die sonst in Deutschland sich fanden, ist unter Anführung solcher Lehrmeister zu einer ansehnlichen Heldenschar herangewachsen. Wenn auch die Illustrirte Zeitung, die seit 1843 wöchentlich ein Schachbret vor Deutschlands Augen stellte, auf das sinnige Spiel aufmerksam machte und

ihm Freunde erwarb: eine allgemeine Begeisterung für das Schach durchzuckte Deutschland erst, als ein Deutscher auf dem großen Schachturnier zu London den Sieg, den ersten Preis errang. Wie höchlich freuten sich da des herrlichen Landsmannes selbst Schachunkundige; mit welchem Stolze aber alle Diejenigen, die von dem königlichen Spiele etwas verstanden oder zu verstehen glaubten! Da war es, wo tausend und aber tausend Schachbreter, die langjähriger Staub bedeckt hatte, an das Licht gezogen wurden, denn die Partie mußte nachgespielt werden, die eine Krone setzte auf des Siegers Haupt. Diese Begeisterung trug ihre Früchte: Schachclub auf Schachclub entstand in Deutschlands Städten und nicht nur in größeren, sondern auch in kleineren, wo dieser Name noch über keine Lippe gegangen war. Keinem Stande, keinem Alter ist das Schach fremd geblieben. Daß aber besonders die Jugend des edlen Spieles sich befleißigt — in gar mancher Stadt spielt das halbe Gymnasium! — verspricht eine große Zukunft. Wie viel mag es nun wohl in Deutschland Schachspieler geben? Wenn man Jeden, der, mit dem Gange der Steine vertraut, seine Partie spielt und seinen Mann findet, den er matt macht, einen Schachspieler nennen will, ganz gering angeschlagen — **vierzigtausend!** *) Hier aber kommen wir zu

*) Recht wohl weiß der Verfasser, daß es auch Gegenden giebt, wo nicht tausend, sondern vier bis sechstausend Einwohner erst einen Schachspieler geben.

einem Aber, das der Verfasser hastig ergreift, weil er dabei seinen Katechismus zu rechtfertigen gedenkt. Wie viele davon sind Schachspieler im engern Sinne, d. h. nicht ungeschickte? Das möge der freundliche Leser aus folgender Tabelle ersehen, die, bei aller Willkürlichkeit, die Zahlen hinschreibt, doch im Ganzen eine große und sorgsam geprüfte Wahrheit ausspricht.

Das Heer der 40,000 Schachspieler Deutschlands in 6 Hauptclassen getheilt.

Cl. VI	Recruten	18,000	Mann.
Cl. V	Gemeine	12,000	»
Cl. IV	Gefreite	6,000	»
Cl. III	Unteroffiziere	3,000	»
Cl. II	Offiziere	901	»
Cl. I	Stabsoffiziere	99	»
		40,000	Mann.

Wenn ein geübter Spieler einer Partie zusieht, wie man sie in Cl. VI spielt, so weiß er, um die Spielenden zu bezeichnen, kein treffenderes Wort, als „Die sind mit Blindheit geschlagen"; denn, zu geschweigen, daß sie oft Züge thun wollen, die gar nicht möglich sind, sehen sie nicht den Stein, den der Feind angegriffen hat, nicht die Figur, die sogleich genommen, nicht das Matt, das sogleich gegeben werden kann u. dergl. m. Dieses Nichtsehen findet aber auch bei Dem Statt, der von Blindheit spricht, nur daß er seltner ein solches „Versehen", wie

er es nennt, sich zu Schulden kommen läßt. Das ist der erste Trost, den dieser Katechismus der VI. Classe, für welche er geschrieben ward, zuruft. Es giebt geistreiche und wohl unterrichtete Schachspieler, die regelmäßig in jeder Partie einige Male sich versehen *), während selbst Helden der ersten Größe davor nicht ganz sicher sind **). Darum hat auch noch kein Schachclub, der je Gesetze sich vorschrieb, vergessen, was werden soll, wenn Einer einen Zug thut, der, wie der Anfänger recht wohl weiß, gar nicht gethan werden kann. Wo aber in aller Welt giebt es eine Kunst, eine Fertigkeit, bei deren Ausübung Meister und Anfänger gleiche Fehler machen? Wohl giebt es eine solche, die wohl auch zur Erklärung dieser merkwürdigen Erscheinung dienen kann — **das Lesen.** Man findet Gebildete, Gelehrte, die keine halbe Seite lesen können, ohne ein Wort falsch zu lesen. Unachtsamkeit, Zerstreutheit, aber auch ein Vertieftsein in Ge-

*) Wo sind diese geistreichen Stümper zu Hause? Da, wo ein liederlicher Spieler dem andern den verkehrten Zug freundlich zurückzugeben pflegt; eine Freundlichkeit, die aber immer in Zank ausartet, sobald Einer einmal — weil ihm das Messer an der Kehle steht —, nichts weniger als großmüthig sein will. Da hört man heftige Vorwürfe: „Wie oft habe ich Dir nicht schon Züge zurückgegeben!" Das erbittert den Andern, der sich dessen durchaus nicht erinnert. Selten gewöhnen sich diese an ein solides Spiel.

**) S. Staunton's Chess Tournament S. 208, wo ein berühmter Held, der zum Schachturnier sich stellte, nicht sieht, daß seine Dame von einem Springer angegriffen, und darum die Partie sogleich aufgeben muß.

danken, die ihnen bei aller Aufmerksamkeit auf den Inhalt beikamen, können die Ursachen sein. Obgleich der Leser nur wiederzugeben, nicht, wie der Schachspieler, zu schaffen hat, so sind doch beide mit einander zu vergleichen. Jener hat es mit einem Worte, dieser mit einem Zuge zu thun; jener hat Buchstaben, dieser Felder zu überblicken. Das genaue und scharfe Ueberblicken sichert Beide vor Fehlern. Beides dürfte gleich schwer sein — immer ist hier die Rede nur von einem, nicht von mehren Zügen, denn dann fragt sich's nicht, was das schwerere sei — Beides lernt Mancher nicht nach Jahren und Mancher sehr bald. Talent — ganz recht! Viel aber kann auch der Lehrer thun. Man findet Elementarklassen, wo die Kinder ohne Ausnahme so trefflich an ängstliche Vorsicht gewöhnt sind, daß auch nicht eins ein Wort falsch liest; die Schwächern unterscheiden sich nur dadurch, daß sie sehr langsam, Sylbe für Sylbe, ohne aber zu wiederholen und sich zu verbessern, das Wort herausbuchstabiren. An solche Vorsicht kann auch der Schachlehrer den Anfänger gewöhnen und dadurch das ärgerliche, häßliche Nichtsehen in seinem Keime ersticken. Nicht loben mag ich den Schachlehrer, der den Anfängern, sobald sie nur den Gang der Steine kennen, sogleich künstliche Spieleröffnungen zeigt. Er kommt mir vor, wie der Elementarlehrer, der Schillers Gedichte zum A-B-C-Buche machen wollte, um zugleich auch Gelegenheit zu haben, die Kleinen poetische Schönheiten bewundern zu lassen. Nein, ma, me, mi, mo, mu muß er lesen lassen und dann erst, wenn die Kleinen zwei Buch-

staben ganz fertig lesen, mag er einen dritten hinzusetzen. So muß auch der Schachlehrer nur nach und nach und zwar zuerst die Fertigkeit, Felder zu überblicken, begründen, eh er den Verstand, der nur an der erlangten Fertigkeit sich aufrichten kann, üben will. Eh er dem Anfänger eine Aufgabe vorlegt, wie S. 95 Nr. 1, muß derselbe mit sicherm Auge sehen können

die 8 Felder, auf welche der weiße König ziehen kann,
die 24 Felder, auf welche die Dame, und
die 13 Felder, auf welche jeder der beiden Thürme

ziehen kann, und muß bei jedem dieser 35 Züge sehen können, was darauf geschehen, ob Schwarz schlag'n, oder + bieten, Thurm oder Bauer ziehen kann *).

Dieser Katechismus, der nichts Neues bringt, versucht doch einen guten Grund zu legen. Nur bittet er

*) Den Anfänger daran zu gewöhnen, alle Züge, die er nur immer thun kann, anzusehn, ist von unbestrittenem Nutzen; denn bei dieser Gewöhnung kann er auf Züge kommen, die ihm sonst im Leben nicht einfallen, auf Züge, wie sie Geist und Phantasie nur zu thun pflegen. Aber wie langweilig, wenn er 35 Züge und oft noch weit mehr ansehn soll — bei weitem nicht so langweilig, als wenn ein Schachspieler, der an gar nichts sich gewöhnte, eine Viertelstunde lang auf das Schachbret stiert, weil er für drei verschiedene Züge eine Sympathie fühlt, die bald für den zweiten, bald für den dritten Zug stärker sich regt, bis er endlich den ersten thut, von dem er gleich anfangs sah, daß er nicht taugte, was er aber unterdeß vergessen hat. Nur immer munter, nur nicht geträumt!

den Anfänger: Vertraue mir! Thu Alles, was Dir geheißen wird, mit der möglichſten Sorgfalt! durchblättere mich nicht, ſondern ſtudire mich! Dann wirſt Du bald ein Held, der Alle überwindet, in Claſſe VI ſein. Auch in Claſſe V wirſt Du einen ehrenvollen Platz einnehmen, wo man nicht oder nur ſelten „ſich verſteht", wohl aber „ſich verrechnet." Dieſes vornehmen Ausdrucks aber bedient man ſich ſchon, wenn der arge Fehler, den man machte, erſt nach mehreren Zügen zum Vorſchein kommt. Ein Mann von Rath und That ſollſt Du in dieſer Claſſe den Schachſtümpern gegenüber ſein, die der geiſtreiche Koſſak in der von ihm redigirten Berliner Schachzeitung, Aprilheft 1854, auf eine höchſt ergötzliche Weiſe ſchildert. Dieſe Benennung trifft nicht die Anfänger, die erſt Schach lernen wollen, ſondern Diejenigen nur, die Schach zu verſtehen meinen, ohne aber eine Idee von einem feinen Zuge, von einem correcten Spiele zu haben. Gänzlich unbekannt mit Vielem, was der Katechismus Dich lehrt, ſpielen ſie nach Regeln, die längſt nicht mehr gelten oder auch nie gegolten haben; ſpielen mit Fertigkeit ihr Schach, wie unſere Landleute mit Fertigkeit ihr Deutſch reden, und kümmern ſich um das Werk eines Bilguers und v. der Laſa eben ſo wenig *), als die Bewohner der

*) Doch kennt der Verfaſſer auch Schachſtümper, welche, durch die Illuſtrirte Zeitung auf das oft und dringend empfohlene Werk aufmerkſam gemacht, daſſelbe ſich anſchafften. Jahre verſtrichen und noch beſaßen ſie das herrliche Werk, das ſie oft aufgeſchlagen

Hütten sich kümmern um das Wörterbuch der Gebrüder Grimm.

Die Zahl der Schachstümper aber würde nicht eine so große sein, als sie ist, wenn sich ihrer eine Schrift annähme, die ihnen wohlfeil genug erschiene, d. h. nicht mehr kostete, als ein Schachbret sammt den Steinen. Natürlich macht sich nun wieder der Schachkatechismus und diesmal mit seiner Wohlfeilheit wichtig. Giebt es denn aber nicht schon sehr billige Schachanweisungen? Ach ja, z. B. eine, die 1852 in Weimar erschien. Ob aber dieselbe zu empfehlen ist? Obgleich die vierte, gänzlich verbesserte Auflage, giebt sie doch Partien nach uralter schwerfälliger Umschreibung der Felder, aber auch — wie sie nun gerade gefunden wurden — Spiele nach der jetzt üblichen Bezeichnung. Hier aber hat der Verfasser eine eigene Verbesserung angebracht, indem er drei Züge, die Weiß und Schwarz thut, als 6 Züge gelten läßt. Gänzlich unbekannt mit dem, was längst im Rathe der Schachgrößen Deutschlands beschlossen wurde, eifert der

---

hatten, denn Seite 156 und 157 sahen gelb und braun aus, wie der vielgelesene Ritterroman aus der Leihbibliothek; die folgenden Seiten aber waren weiß geblieben, ein Bild der Unschuld, die noch kein Finger berührte. So schwer fiel es ihnen, nur in die Bezeichnung der Felder sich zu finden und die rechten zu treffen; das ist aber auch nicht so leicht, als Der denkt, der nicht mehr fehlt und längst vergessen hat, wie oft er sonderbarer Weise Linie C mit Linie F verwechselte. Darum eine besondere Uebung im Katechismus, die Linien und Felder zu treffen.

Verfaſſer auf das Gewaltigſte, S. 68, gegen „das Lächerliche und Thörichte" eine zweite Dame zu nehmen; S. 62 heißt es: „Vor Anfang einer Schachpartie müſſen die Spieler unter ſich inſonderheit beſtimmt verabreden: ob mit 1 oder 2 Bauern, 1 oder 2 Schritte anzuziehen ſei und ob jeder andere Bauer 2 Schritte von ſeiner anfänglichen Stellung ausgehen dürfe;" S. 63: „Hat man ſchon geſpielt, ſo zieht derjenige an, welcher zuletzt Sieger geweſen." S. 73 wird in dieſer verbeſſerten Auflage ein berühmter Schriftſteller Namens Calabovis erwähnt. Dieſe Verſtümmelung war mir ſo ſchrecklich, daß ich in meinem Katechismus die Namen der Erfinder ſinnreicher Spielarten wegließ, damit ſie nicht in dem Munde eines Anfängers gleiches Schickſal finden möchten. Ich that das nur aus Pietät. Wie aber heißt der Verfaſſer, der einen Calabovis ſchuf? Ich verſchweige den Namen beim Hinblick auf das edle Beiſpiel einer Schachzeitſchrift, die nie die Perſon, ſondern nur die Sache angreift. Wer aber durchaus ſeinen Namen wiſſen will, der ſchlage auf das Aprilheft der Berliner Schachzeitung 1854, wo er einmal über das andere bei ſeinem rechten Namen genannt wird.

Nimmſt Du nun mit dieſem Katechismus vorlieb, wie weit kann er Dich führen? Bis in Claſſe III, deren Primus, gefürchtet und bewundert von Allen, die unter ihm ſtehen, gerade ſo viel weiß, als Du weißt, wenn Du den ganzen Schachkatechismus vollkommen inne haſt und auch verſtehſt, das Gelernte im praktiſchen Spiele

anzuwenden. Weiter, fragst Du kleinlaut, kann er mich nicht führen? Nun, willst Du durchaus in Classe II sitzen, ohne vorher den Bilguer studirt zu haben, und selbst unter den Meistern glänzen, ohne tausend und aber tausend schwierige Kämpfe bestanden zu haben: wohlan, auch dieses mangelhafte Büchelchen soll Dich, und zwar schnell in Classe I versetzen, jedoch unter einer Bedingung: Du mußt ein Genie sein, wie Frankreichs Deschapelles war. Dann aber bleibe mir vom Halse, denn ehe der Mond wechselt würdest Du jämmerlich schlagen den alten Unteroffizier,

den Verfasser.

Inhaltsverzeichniß.

Erster Abschnitt.

Vorkenntnisse und Vorübungen.

	Seite
Erstes Kapitel. Begriff, Alter und Werth des Schachs.	1
Zweites Kapitel. Das Schachbret und seine Bezeichnung.	2— 4
Drittes Kapitel. Die Schachsteine.	5— 6
Viertes Kapitel. Der Aufsatz.	7— 8
Fünftes Kapitel. Gang des Königs.	9
König gegen König.	10—16
Sechstes Kapitel. Gang der Dame.	16—17
Siebentes Kapitel. Die Dame ohne ihren König zur Hülfe zu haben, treibt den schwarzen König an den Rand des Schachbretes.	18—20
Achtes Kapitel. Dame und König gegen König. Erklärung verschiedener Kunstausdrücke.	20—27
Neuntes Kapitel. Gang des Thurmes. Matt durch den Thurm.	27—31
Zehntes Kapitel. Gang der Läufer. Matt durch dieselben.	32—38

Seite

Elftes Kapitel. Gang des Springers. . . . . 39—41
Zwölftes Kapitel. Matt durch Laufer und Springer. 42—49
Dreizehntes Kapitel. Die Bauern. . . . . 50—68
Vierzehntes Kapitel. Spiel mit verschiedenen Steinen. 68—91

In diesen Kapiteln erklärte Kunstausdrücke.

Anzug. 8
Bauer — Doppelbauer, Tripelbauer, Freibauer, verbundener Bauer. 53
Bauer zur Dame. . . . . 52—53
En passant schlagen. 52
En prise. 21
Gardez! 74
J'adoube. 27
Kleiner oder leichter Offizier. 73
Matt. 22
Blindes Matt. . . . . —
Ersticktes Matt. 71
Opposition. 12
Patt. 24
Pièce touché — pièce joué. 27
Qualität. 73
Remis. 24
Rochade. . . . . 89—90
Rösselsprung. 41
Roi dépouillé. 24
Schach (+). 21
Aufgedecktes Schach. 54, 69, 70
Doppelschach. 69
Immerwährendes oder ewiges Schach. 73
Tempo. 29

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

	Seite
Vorerinnerung	92— 94
A. Einfache Aufgaben (Weiß giebt Matt)	95—127
Unter diesen finden sich Aufgaben (aus der Berliner Schach-Zeitung, La Régence und dem Palamède)	
von dem Ungenannten in Lille	95—108
von Calvi	111
von Goffein	113
von Grosdemange	115
von Clare	117
von S. Leow	121, 23
von Laigle	123
von Nathan	125
von Preuß	127
B. Doppelaufgaben (der Anziehende, Weiß oder Schwarz, giebt mit dem 2. Zuge Matt)	129—140

Dritter Abschnitt.

Spieleröffnungen.

Das Narrenmatt	141
Das Schäfermatt	142
Das Königsspringerspiel	143
Vertheidigung durch F 7 — F 6 im 2. Zuge	144—149
» » den L. im 2. Zuge	149—150
» » Dame D 8 — F 6 im 2. Zuge	—
» » D 7 — D 6 im 2. Zuge	151
» » S. G 8 — F 6 » » »	152

Seite

Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 2. Zuge. 154
» » S. B 8 — C 6 im 2. Zuge. . . . 154—164

Königslauferspiel. . . . . 165—167

Partie zwischen Schulten und Horwitz. 167

Königsspringergambit. . . . . 168—174

Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 3. Zuge. . . . 168
» » F 7 — F 5 » » » 169
» » D 7 — D 6 » » » . . . . —
» » L. F 8 — E 7 » » » 170
» » G 7 — G 5 » » » . . . . 171—174

1 Partie zwischen Staunton und N. N. 172

3 Partien, in welchen Staunton den Damenthurm vorgiebt. 172—174

Laufergambit. . . . . 174—176

Partie zwischen Perigal und N. N. 175

Partie zwischen De la Bourdonnais und N. N. . . . 176

Katechismus

der

Schachſpielkunſt.

Erſter Abſchnitt.

Vorkenntniſſe und Vorübungen.

Erſtes Kapitel.

Begriff, Alter und Werth des Schachs.

Frage. Was iſt Schach oder das Schachſpiel?

Antwort. Ein Spiel zwiſchen zwei Perſonen mit 32 Figuren, zwei Heere bildend, die auf einem in 64 Felder getheilten Quadrate — Schach- oder Damenbret genannt — ſich gegenſeitig bekämpfen.

F. Wenn Sagen und Vermuthungen ſchon 1000 Jahre vor Ch. G. Schach ſpielen laſſen, von welchem Jahrhunderte berichten uns zuverläſſige Nachrichten, daß man, und zwar in Indien, ſchon Schach ſpielte?

A. Vom fünften Jahrhunderte nach Ch. G.

F. Wer verbreitete das Schach in Europa?

A. Die Kreuzfahrer.

F. Wenn auch das Schach nicht mit Unrecht ein Kriegsſpiel genannt wird, womit muß man nur nicht ausführlicher

die Schachſpielkunſt vergleichen wollen, um nicht nothwendiger Weiſe fad zu werden?

A. Mit der Kriegskunſt.

F. Was iſt aber das Anziehende und das Große im Schach?

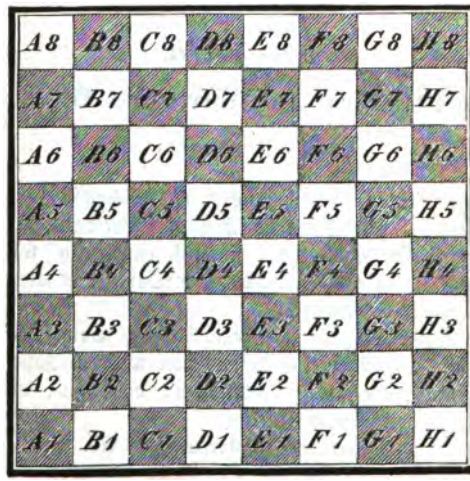
A. Der ſchweigende Schachſpieler vermag eben ſo gut, wie der Redner durch ſeine Worte, durch ſeine Züge zu überraſchen, zu ergötzen und in Bewunderung zu verſetzen.

F. In wie fern?

A. Wie der Redner kluge und weiſe, witzige und luſtige, feine und ſchöne, kühne und herrliche, ſcharfſinnige und tiefſinnige, originelle und geniale Worte hat, ſo hat auch der Schachſpieler ſolche Züge.

Zweites Kapitel.

Das Schachbret und ſeine Bezeichnung.



F. Was iſt das Erſte, worauf der Schachſpieler zu achten hat? Wie muß er das Bret ſtellen?

A. So, daß er zur rechten Hand ein weißes Eckfeld hat.

F. Wenn der Eine von den beiden Spielern das Feld H 1 zur rechten Hand hat, wie Du aus obigem Diagramm ersiehst, welches weiße Eckfeld hat der Andere, der gegenüber sitzt, zur rechten Hand?

A. Das Feld A 8.

F. Man theilt das Schachbret ein in Reihen und Linien. Welche acht Felder enthält die erste Reihe?

A. Die Felder A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1.

F. Welche Felder enthält die zweite Reihe?

A. A 2, B 2, C 2, D 2, E 2, F 2, G 2, H 2.

F. Die dritte Reihe?

A. A 3, B 3, C 3, D 3, E 3, F 3, G 3, H 3.

F. Die vierte Reihe?

A. A 4, B 4, C 4, D 4, E 4, F 4, G 4, H 4.

F. Du siehst, daß es so fortgeht bis zur achten Reihe. Darum zu den Linien. Welche Felder enthält die Linie A?

A. A 1, A 2, A 3, A 4, A 5, A 6, A 7, A 8.

F. Welche Felder enthält die Linie B?

A. B 1, B 2, B 3, B 4, B 5, B 6, B 7, B 8.

F. Die Linie C?

A. C 1, C 2, C 3, C 4, C 5, C 6, C 7, C 8.

F. Die Linie D?

A. D 1, D 2, D 3, D 4, D 5, D 6, D 7, D 8.

F. Wie heißen die übrigen vier Linien?

A. Linie E, Linie F, Linie G und H.

F. Außer diesen Linien gibt es noch schräge, die entweder nur auf weißen oder nur auf schwarzen Feldern fortlaufen und zwei Felder, oder 3, oder 4 bis 8 Felder enthalten, z. B.

B 1, A 2.
C 1, B 2, A 3.
D 1, C 2, B 3, A 4.

Welche Felder enthält die folgende Linie?

A. E 1, D 2, C 3, B 4, A 5.

F. Wie viel Felder enthalten die folgenden 9 Linien?

A. 6, 7, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 Felder.

F. Oder: G 1, H 2.
F 1, G 2, H 3.
E 1, F 2, G 3, H 4.

Wie viel Linien gibt das Schachbret auch in dieser Richtung?

A. 13.

Jetzt, lieber Leser, Muth und Geduld! Nimm Dein Schachbret — das Du unbezeichnet lassen magst — und nenne mir die Felder dieser zweimal dreizehn Linien, dann auch rückwärts, indem Du anfängst bei B 8, A 7 und G 8, H 7. Hierauf versuche die Felder auch außer der Reihe zu nennen und zeige mir das Feld:

G 8	B 2	F 6	C 5	H 2	A 6	E 3	D 7
A 3	E 6	H 5	F 2	B 5	D 3	G 6	C 2
H 8	A 1	C 8	F 3	B 8	G 2	E 1	D 5
E 2	F 8	B 6	H 6	C 1	A 8	C 7	E 8
D 1	B 4	H 3	A 5	E 4	G 1	D 8	F 4
G 4	C 3	A 4	F 5	B 3	H 7	D 2	G 5
E 7	A 2	H 1	C 6	B 1	F 7	G 3	D 6
A 7	H 4	E 5	G 7	D 4	B 7	F 1	C 4.

Diese Uebung magst Du oft, sehr oft wiederholen, bis Du jedes beliebige Feld ebenso sicher, als schnell triffst. Du mußt die Felder im Griffe haben, wie der Clavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Je größer die Fertigkeit, die Du erlangst, desto leichter die folgenden Uebungen. Uebrigens denke nicht, daß Du bei dieser ersten Uebung noch kein Schach lernest. Du gelangst zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament.

Drittes Kapitel.

Die Schachsteine.

F. Die sogenannten Schachsteine, die man auch mit dem Namen Schachspiel bezeichnet, sind von sehr verschiedener Größe zu haben. Kleiner oder größer magst Du sie wählen, nur stets im Verhältnisse mit Deinem Schachbrete. Ein kleines Bret und große Figuren, die dicht an einander stehen, sind ein Uebelstand. Was ist aber nicht im Geringsten ein Uebelstand?

A. Kleine Figuren auf großem Brete.

F. Was für ein Schachspiel wirst Du dem künstlich gedrechselten, das so leicht zerbricht, auch nicht mehr in der Mode ist, vorziehen?

A. Ein einfaches und stämmiges.

F. Wie nennt man die eine, und wie die andere Hälfte der Steine, die ein Schachspiel enthält?

A. Die Weißen, die Schwarzen.

F. Und welcher Ausdruck bleibt für die Steine, sowie für die Felder, mögen auch diese, sowie jene, mehr oder weniger bunt erscheinen?

A. Weiß, Schwarz.

F. Wie viel weiße und wie viel schwarze Steine enthält ein Schachspiel?

A. Sechszehn.

F. Nämlich einen weißen und einen schwarzen ?

A. König.

F. Eine weiße und eine schwarze ?

A. Dame oder Königin.

F. Zwei weiße und zwei schwarze ?

A. Thürme oder Rochen.

F. Zwei weiße und zwei schwarze ?

A. Laufer.

F. Zwei weiße und zwei schwarze ?

A. Springer, auch Pferde oder Rößel genannt.

F. Und acht weiße und acht schwarze ?

A. Bauern.

F. In anderer Gestalt, als im Diagramm, erscheinen die Steine auf dem Schachbrete. Welche Steine nur gleichen an Gestalt den hier abgebildeten?

A. Die Thürme, Springer und Bauern.

F. Welche Figur, wenn auch nicht immer mit einer Krone, ragt auf dem Schachbret über alle empor?

A. Der König.

F. Welche Figur ist nach dem Könige die längste?

A. Die Dame.

F. Und welche nach der Dame?

A. Der Laufer.

F. In sehr verschiedener Gestalt erscheint der Laufer nicht nur auf dem Brete, sondern auch in den Diagrammen. Wodurch bezeichnen englische Diagramme den Laufer, der oben abgebildet eine Mütze mit einer Feder trägt?

A. Durch eine Bischofsmütze.

F. Denn wie nennen die Engländer die Figur, die bei uns Laufer heißt?

A. Bischof.

F. Wodurch bezeichnen aber französische Diagramme den Laufer?

A. Durch ein Narrengesicht mit einer Schellenkappe.

F. Denn wie nennt man diese Figur in Frankreich?

A. Narr (Fou).

F. Noch ist zu merken: Wie nennt man zum Unterschiede von den Bauern die übrigen Schachsteine?

A. Figuren.

F. Mit welchem andern allgemeinen Namen bezeichnet man die Damen, Thürme, Springer und Laufer?

A. Mit dem Namen Offiziere.

Viertes Kapitel.

Der Aufsatz oder der Stand der Schachsteine, wenn das Spiel beginnen soll.

F. Wo ſteht der weiße König?

A. Auf E 1.

F. Wo ſteht der ſchwarze König?

A. Auf E 8.

F. Wo die weiße Dame?

A. Auf D 1.

F. Wo die ſchwarze Dame?

A. Auf D 8.

F. Auf was für einem Felde ſteht die weiße Dame, nach einer alten Regel, daß man die Dame nur auf das Feld ihrer Farbe ſetzen ſoll?

A. Auf einem weißen.

F. Und auf was für einem Felde steht die schwarze Dame?
A. Auf einem schwarzen.
F. Wo stehen die weißen Thürme?
A. Auf A 1 und H 1.
F. Wo die schwarzen Thürme?
A. Auf A 8 und H 8.
F. Wo stehen die weißen Springer?
A. Auf B 1 und G 1.
F. Wo die schwarzen Springer?
A. Auf B 8 und G 8.
F. Wo stehen die weißen Laufer?
A. Auf C 1 und F 1.
F. Wo die schwarzen Laufer?
A. Auf C 8 und F 8.
F. Wo stehen die weißen Bauern?
A. Auf der 2. Reihe.
F. Wo stehen die schwarzen Bauern?
A. Auf der 7. Reihe.
F. Welche Bauern nennt man die Königsbauern?
A. Den Bauer E 2 und E 7.
F. Welche Bauern nennt man die Damenbauern?
A. Den Bauer D 2 und D 7.
F. Welches sind die Thurmbauern?
A. A 2 und H 2; A 7 und H 7.
F. Welches sind die Laufer bauern?
A. C 2 und F 2, C 7 und F 7.
F. Welches sind die Springerbauern?
A. B 2 und G 2; B 7 und G 7.

F. Wie pflegt man zu entscheiden, wer mit den weißen Steinen spielt und den ersten Zug (**den Anzug**) hat?

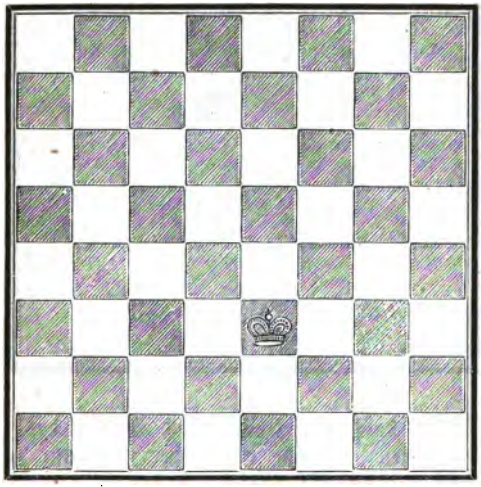
A. In jeder Hand einen Bauer von verschiedener Farbe fragt man: Links oder rechts? Ist es nun ein weißer Stein, den die Wahl des Mitspielenden trifft, so hat er nicht nur das Recht, mit den weißen Steinen zu spielen, sondern er hat auch den Anzug.

F. Wer hat aber bei den folgenden Partien den Anzug? Etwa der Gewinnende?

A. Nein; sondern der Anzug wechselt.

Fünftes Kapitel.

Gang des Königs.



F. Wo steht der König?

A. Auf E 3.

F. Obgleich der König nicht weiter als auf das nächste Feld gehen, oder ziehen kann, auf wie viel Felder kann er doch ziehen?

A. Auf 8 Felder.

F. Welches sind diese Felder?

A. D 4, E 4, F 4, D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

F. Recht kurz nennt man die acht Felder, auf welche der König ziehen kann, sein **Gebiet**. Hat nun der König auf F 2 gezogen, was ist dann sein Gebiet?

A. E 3, F 3, G 3, E 2, G 2, E 1, F 1, G 1.

F. Was ist sein Gebiet, wenn er auf dem Felde G 1 steht?

A. F 2, G 2, H 2, F 1, H 1.

F. **Nie darf der König das Gebiet des andern Königs betreten**, auf wie viel Felder nur kann daher bei diesem Stande der weiße König ziehn?

A. Nur auf fünf.

F. Und diese Felder sind?

A. D 3, F 3, D 2, E 2, F 2.

F. Auf welche Felder darf daher bei diesem Stande auch der schwarze König nur ziehn?

A. Auf die Felder D 5, F 5, D 6, E 6, F 6.

F. Wenn nur der weiße König ziehen und um den schwarzen König herumgehen und auf D 3 zurückkehren soll, wie viel Züge braucht er?

A. Zwölf.

F. Welche Felder muß er auf dieser Bahn betreten, wenn er dem schwarzen Könige so nah als möglich bleiben will?

A. Die Felder F 3, G 4, G 5, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, C 5, C 4, C 3, D 3.

F. Soll er aber nicht so nah als möglich dem schwarzen Könige bleiben, wie kann er auch ziehen, ohne aber mehr als zwölf Züge zu thun?

A. Auf die Felder F 3, G 4, **H 5**, G 6, F 7, E 7, D 7, C 6, **B 5**, C 4, D 3, E 3.

F. Wenn wir auch das Feld, das uns zur Rechten liegt, zuerst nahmen und dies ferner thun werden, auf welches Feld konnte er eben so gut zuerst ziehen?

A. Auf D 3.

F. Soll er abwechselnd auf ein weißes, dann auf ein schwarzes Feld ziehen, wie viel Züge braucht er auf seiner Bahn um den schwarzen König?

A. Sechszehn.

F. Soll Dir aber diese Uebung nützen und zu dem Blicke, den ein Schachspieler haben muß, verhelfen, was mußt Du auszählen, ohne den König fortzusetzen und ohne etwa mit dem Finger die Felder des Schachbretes zu berühren?

A. Die Felder.

F. Soll er auf kein weißes Feld ziehen, sondern nur auf schwarzen Feldern um den König gehen, wie viel braucht er Züge?

A. Ebenfalls sechszehn.

F. Diese sind?

A. F 2, G 3, H 4, G 5, H 6, G 7, F 8, E 7, D 8, C 7, B 6, C 5, B 4, C 3, D 2, E 3.

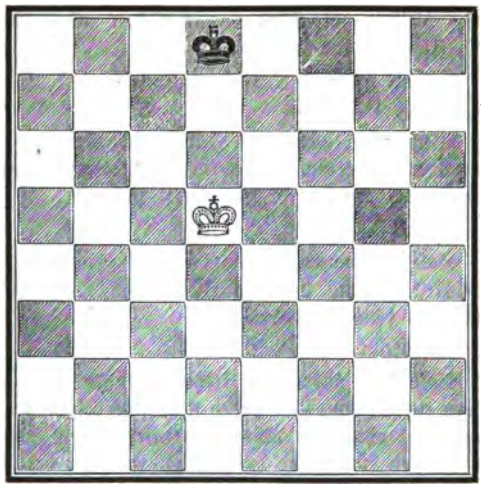
F. Wie geht der schwarze König um den weißen König in zwölf Zügen und zwar auf verschiedene Weise herum?

A. F 5, G 4, G 3 (oder H 3), G 2, F 2, E 1, D 1, C 2, C 3, (oder B 3), C 4, D 5, E 5.

F. Sieh, ob der schwarze König um den weißen herumgehen kann, ohne andere, als schwarze Felder zu betreten?

A. F 6, G 5, H 4, G 3, H 2, G 1. — Hier kann er nicht weiter.

Setze die Könige auf D 4 und D 6, oder auf E 4 und C 4, diese Uebungen zu wiederholen.



F. Wie zieht der weiße König, um in drei Zügen auf die 8. Reihe zu gelangen?

A. Auf die Felder E 6, F 7, F 8 (G 8), oder C 6, B 7, B 8 (A 8).

F. Aber wir wollen nun ziehen, wie sich's gehört; wenn Weiß einen Zug gethan hat, zieht Schwarz. Wie muß nun der weiße König ziehn, um in drei Zügen auf die Linie 8 zu gelangen?

A. Er muß auf D 6 ziehen.

F. Wem stellt er sich auf diesem Felde entgegen?

A. Dem schwarzen Könige.

F. Und wie nennt man diese **Entgegenstellung**, die im Schach eine sehr wichtige Rolle spielt, mit dem gewöhnlichen Kunstausdrucke?

A. **Opposition.**

F. Wie muß nun der schwarze König ziehn?

A. Entweder auf E 8 oder C 8.

F. Zieht er auf E 8, wie zieht Weiß im zweiten Zuge?

A. Auf C 7.

F. Zieht aber der schwarze König auf C 8, wie zieht Weiß?

A. Auf E 7, und in seinem dritten Zuge auf die 8. Reihe.

F. Zieht aber Weiß im ersten Zuge nicht auf D 6, sondern auf E 6, wie zieht Schwarz?

A. Auf E 8.

F. Und wer hat jetzt die Opposition erlangt?

A. Der schwarze König.

F. Kann nun der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

A. Nein, nicht einmal auf die 7. Reihe kann er kommen.

Wir wollen ihn alle Versuche anstellen lassen. Also Weiß zog im ersten Zuge von D 6 auf E 6, und Schwarz von D 8 auf E 8.

Weiß.	Schwarz.
2) E 6 — F 6.	2) E 8 — F 8.
3) F 6 — G 6.	3) F 8 — G 8.
4) G 6 — H 6.	4) G 8 — H 8.
5) H 6 — G 6.	5) H 8 — G 8.
6) G 6 — F 6.	6) G 8 — F 8.
7) F 6 — E 6.	7) F 8 — E 8.
8) E 6 — D 6.	8) E 8 — D 8.
9) D 6 — C 6.	9) D 8 — C 8.
10) C 6 — B 6.	10) C 8 — B 8.
11) B 6 — C 5.	11) B 8 — C 7.

Jetzt kann Weiß nicht einmal auf die 6. Reihe gelangen.

12) C 5 — D 5.	12) C 7 — D 7.

Wohin auch der weiße König gehen mag, wer erlangt die Opposition?

A. Der schwarze König.

13) D 5 — E 5.	13) D 7 — E 7.
14) E 5 — F 5.	14) E 7 — F 7.
15) F 5 — G 5.	15) F 7 — G 7.
16) G 5 — F 4.	16) G 7 — F 6.
17) F 4 — E 3.	17) F 6 — E 5.
18) E 3 — D 2.	18) E 5 — D 4.
19) D 2 — C 2.	19) D 4 — C 4. u. s. f.

Jetzt nimm Dein Schachbret und setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 4 und frage Dich: Kann der weiße König die Opposition erlangen und auf die 8. Reihe vordringen?

A. Nein.

F. Denn zieht Weiß von D 4 auf D 5, wie zieht Schwarz?

A. Auf D 7.

F. Zieht aber Weiß von D 4 auf E 5 oder C 5, wie zieht Schwarz, ebenfalls die Opposition erlangend?

A. E 7 oder C 7.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 3 und frage Dich: Kann der weiße König auf Linie 8 gelangen?

A. Gewiß.

1) D 3 — D 4. D 8 — D 7.
2) D 4 — D 5. D 7 — E 7 oder C 7.
3) D 5 — C 6 oder E 6

und in zwei Zügen auf die 8. Reihe.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen aber auf D 2, und frage Dich: Kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?

A. Nimmermehr.

Doch wollen wir einen Versuch machen.

Weiß.	Schwarz.
1) D 2 — C 2, also nicht vorwärts.	1) D 8 — C 7.
2) C 2 — C 3.	2) C 7 — C 6.
3) C 3 — C 4.	

Der weiße König hat die Opposition und kann die 8. Reihe erreichen.

Aber Schwarz konnte im zweiten Zuge anders ziehen:

2) C 7 — D 7 oder auf B 7.

F. Wie kann Weiß in beiden Fällen ziehen, um seinen Zweck zu erreichen?

3) C 4 — B 5.

F. Wie aber muß Schwarz im zweiten Zuge ziehn, um die Opposition zu erhalten?

A. Zurück auf C 8.

F. Wenn nun aber Weiß so klug ist, nicht vorwärts zu gehen, sondern auf der 4. Reihe zu bleiben, was thut der schwarze König?

A. Er ist so klug, auf der 8. Reihe zu bleiben, aber stets dem Könige gegenüber.

F. Wie konnte aber Schwarz schon im ersten Zuge ziehn, als Weiß D 2 — C 2 gezogen hatte?

A. D 8 — C 8.

Setze den schwarzen König wieder auf D 8, den weißen König aber auf D 1, und frage Dich, kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen? Versuch's!

1) D 1 — D 2.	1) D 8 — D 7.
2) D 2 — D 3.	2) D 7 — D 8.
3) D 3 — D 4.	

und Weiß erlangt seinen Zweck.

Schwarz kann im ersten Zuge anders ziehn:

1) D 1 — D 2.	1) D 8 — E 7.
2) D 2 — C 3.	2) E 7 — D 7.
3) C 3 — B 4.	3) D 7 — C 8.
4) B 4 — A 5.	4) C 8 — C 7.
5) A 5 — A 6.	3) C 7 — B 8.
6) A 6 — B 6.	6) B 8 — C 8 oder A 8.
7) B 6 — A 7 oder C 7	

und im nächsten Zuge auf die 8. Reihe.

F. Kann Schwarz durch andere Züge den König aufhalten?

A. Nimmermehr.

Noch eine Uebung dieser Art. Setze den schwarzen König auf F 8 und den weißen auf A 1, und frage Dich: Kann der weiße, der den Anzug hat, auf die 8. Reihe gelangen? Diese Frage sollst du aber beantworten, ohne ein Feld zu berühren. Dies ist nicht so schwer als es scheint und als es hundert Schachspielern scheinen mag, die nie gelernt haben zu berechnen. Es soll Dir leicht fallen. Bis auf welches Feld kann Weiß in vier Zügen ziehn?

A. Bis auf das Feld A 5.

F. Bis auf welches Feld kann aber Schwarz in vier Zügen kommen?

A. Bis auf das Feld B 8 oder B 7.

F. Iſt Schwarz bis auf das Feld B 8 gegangen, wo erlangſt Du die Oppoſition?

A. Auf dem Felde B 6.

F. Iſt aber Schwarz bis auf das Feld B 7 gegangen, auf welchem Felde erlangſt Du da die Oppoſition?

A. Auf dem Felde B 5.

Sechſtes Kapitel.

Gang der Dame.

F. Welche Figur kann ebenſo, wie der König, auf alle um ſie liegenden acht Felder ziehn?

A. Die Dame.

F. Aber wie weit kann sie auch die Reihe, oder die Linie, die sie betritt, verfolgen, ohne mehr als einen Zug zu thun?

A. Bis zu Ende des Bretes oder bis zu einem ihrer Steine.

F. Die Dame, die hier auf D 1 steht, kann daher auf D 5 ziehen, aber auf welche Felder dieser Reihe noch?

A. Auf D 6, oder D 7, oder D 8.

F. Sie kann von D 4 auf E 5 ziehen, aber auch?

A. Auf F 6, oder G 7, oder H 8.

F. Sie kann von D 4 auf E 4 ziehen, aber auch?

A. Auf F 4 bis zu ihrem Könige.

F. Sie kann von D 4 auf E 3 ziehn, aber auch?

A. Auf F 2, oder G 1.

F. Sie kann von D 4 auf D 3 ziehn, aber auch?

A. Auf D 2, oder D 1.

F. Ferner von D 4 auf C 3, aber auch?

A. Auf B 2, oder A 1.

F. Von D 4 auf C 4, aber auch?

A. Auf B 4, oder A 4.

F. Von D 4 auf B 5, aber auch?

A. Auf B 6, oder A 7.

F. Auf wie viel Felder zu ziehen, hat sie daher bei diesem Stande die Wahl?

A. Auf fünfundzwanzig.

F. Setze die Dame auf D 5 und sage, auf wie viel Felder sie von diesem Standpunkte aus ziehen kann?

A. Auf 27 Felder.

F. Und diese Felder, kurz **ihr Gebiet** genannt, sind

A. D 6, D 7, D 8, E 6, F 7, G 8, E 5, F 5, G 5, H 5, E 4, F 3, G 2, H 1, D 4, D 3, D 2, D 1, C 4, B 3, A 2, C 5, B 5, A 5, C 6, B 7, A 8.

F. Ueber wie viel Felder erstreckt sich ihr Gebiet, wenn sie auf A 1 steht?

A. Ueber 21 Felder.

Uebung.

Setze die Dame auf B 1 und ſo fort bis H 8 und lerne die Felder überblicken, die auf ihrem jedesmaligen Standpunkte ihr Gebiet ſind. Dabei nenne die Anzahl der Felder.

Siebentes Kapitel.

Die Dame, ohne ihren König zur Hilfe zu haben, treibt den ſchwarzen König an den Rand des Schachbretes.

F. Nie darf der König das Gebiet einer feindlichen Figur betreten. Auf welche Felder darf daher der König bei obiger Stellung nicht ziehen?

A. Nicht auf C 4, nicht auf C 5, nicht auf C 6, noch auf die Felder D 4 und E 5.

Darum ist es leicht, mit der Dame den König an den Rand zu treiben, auf die achte Reihe, wie auf die erste, auf Linie A, wie auf Linie H; es ist leicht, **obgleich auch die Dame sich hüten muß, das Gebiet des Königs zu betreten.**

Wie treibt 1) die Dame den König auf die erste Reihe?

1) D. C 3 — F 6.	1) K. D 5 — C 5.
2) D. F 6 — E 6.	2) K. C 5 — B 5.
3) D. E 5 — D 6.	3) K. B 5 — A 5.
4) D. D 6 — C 6.	4) K. A 5 — B 4.
5) D. C 6 — D 5.	5) K. B 4 — A 4.
6) D. D 5 — C 5.	6) K. A 4 — B 3.
7) K. C 5 — D 4.	7) K. B 3 — A 3.
8) K. D 4 — C 4.	8) K. A 3 — B 3.
9) K. C 4 — D 3.	9) K. B 3 — A 2.
10) D. D 3 — C 3.	10) König muß auf die 1. Reihe (B 1) gehen.

Wie treibt 2) die Dame den König auf die 8. Reihe?

1) D. C 3 — B 4.	1) K. D 5 — E 5.
2) D. B 4 — C 4.	2) K. E 5 — F 5.
3) D. C 4 — D 4.	3) K. F 5 — G 5.
4) D. D 4 — E 4.	4) K. G 5 — H 5.
5) D. E 4 — F 4.	5) K. H 5 — G 5.
6) D. F 4 — E 5.	6) K. G 5 — H 5.
7) D. E 5 — F 5.	7) K. H 6 — G 6.
8) D. F 5 — E 6.	8) K. G 7 — H 7.
9) D. E 6 — F 6.	9) muß auf G 8.

F. Wie ziehst Du aber, wenn der König im ersten Zuge auf C 6 geht?

A. D. B 4 — A 5.

F. Hier hat der König drei Züge; er kann auf D 6, auf D 7 und auf B 7 gehen. Wie zieht die Dame, wenn er auf D 6 geht?

A. A 5 — B 5.

F. Wenn er auf D 7 geht?

A. A 5 — B 6.

F. Welche Züge erfolgen aber, wenn er auf B 7 geht?

Weiß.	Schwarz.
3) D. A 5 — C 5.	3) K. B 7 — A 6.
4) D. C 5 — B 4.	4) K. A 6 — A 7.
5) K. B 4 — B 5.	muß ſchon im 5. Zuge auf die 8. Reihe. (A 8.)

Du ſiehſt, welche beſtimmte Stellung gegen den König die Dame jedesmal einnehmen muß, um ihn zu treiben, und es wird Dir nun auch gelingen, den König auf die Linie A und H zu treiben, welche Linien er jetzt freiwillig betrat. Dabei wirſt Du aber auch finden, daß es Fälle giebt, wo die Dame von ihren regelmäßigen Zügen abzuweichen hat.

Achtes Kapitel.

Schach: (†). Schlagen. En prise. **Matt. Blindes Matt. Patt. Remis.** Roi dépouillé. Pièce touchée — pièce jouée. J'adoube.

F. Wenn die Dame im vorstehenden Diagramme von D 4 auf E 4 zieht, auf wessen Gebiete steht dann der schwarze König?

A. Auf dem Gebiete der Dame.

F. Oder worin steht er mit dem Kunstausdrucke zu reden?

A. In **Schach.**

F. So oft Du aber den feindlichen König in Schach setzest (ihm Schach giebst) was mußt Du dabei sagen? (bieten?)

A. **Schach!**

F. Wie bezeichnet die Schriftsprache den Ausruf „Schach!"?

A. Durch ein Kreuz.

F. Nicht blos durch D 4 — E 4, sondern wie kannst Du bei obiger Stellung noch + geben?

A. Durch D 4 — E 3 +, D 4 — E 5 +, D 4 — H 4 +, D 4 — G 7 +, D 4 — B 4 +, D 4 — C 5 +, D 4 — A 7 +.

F. Darf die Dame — und jeder andre Stein — das Gebiet des feindlichen Königs betreten?

A. Sehr wohl.

F. Was kann da aber der König thun, wenn der, in sein Gebiet tretende Stein nicht durch einen andern **geschützt (gedeckt)** ist?

A. Der König kann ihn **schlagen (nehmen).**

F. Wie macht er das?

A. **Er stellt sich auf das Feld dieses Steines, der vom Brete genommen wird.**

F. Zöge daher die Dame D 4 — D 6 +, auf welches Feld zieht der König, die Dame schlagend?

A. Auf D 6.

F. Auf welchen Feldern darf Weiß auch nicht + geben, wenn nicht die Dame verloren gehen soll?

A. Nicht auf D 7, nicht auf D 8 und nicht auf F 6.

F. Was sagt man mit einem, auch bei uns gewöhnlichen, französischen Ausdruck von einem Steine, der geschlagen werden kann?

A. Er steht en prise.

F. Wohin muß der König, dem + geboten worden ist, ziehen, wenn er nicht schlagen kann?

A. Auf ein Feld, wo er nicht im Schach steht.

F. Hast Du aber den feindlichen König in Schach gesetzt, und er hat kein Feld mehr, auf das er ziehen kann, was hast Du da errungen?

A. Den Sieg.

F. Was hast Du bei diesem „Schach!", wodurch das Spiel beendet ist, zu sagen?

A. „**Schach und Matt!**" oder blos „**Matt!**"

F. Es kommt vor, daß unaufmerksame Spieler Matt setzen, ohne es zu sehen, und daher blos „Schach", oder auch das nicht einmal sagen; wie nennt man ein solches Matt, das zwar auch gewinnt, aber nicht ehrenvoll ist?

A. Ein **blindes**.

Jetzt nimm Dein Schachbret, setze die beiden Könige und die Dame auf, wie sie im Diagramme stehn, und laß uns Matt setzen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — F 4.	1) K. E 7 — E 6.

Nur auf einem Randfelde kann der schwarze König Matt gesetzt werden, darum sucht derselbe vom Rande sich entfernt zu halten.

2) K. F 4 — G 5.	2) F 6 - E 7.
3) K. G 5 — F 5.	3) K. E 7 — F 7.
4) D. D 4 — D 7 +.	4) K. F 7 — F 8.

Schwarz mußte nun auf ein Randfeld, auf F 8 oder G 8 gehen.

5) K. F 7 — G 6 oder F 6. 5) K. F 8 — G 8.

F. Auf wie vielerlei Weise kann nun Weiß im 6. Zuge Matt setzen?

A. Auf viererlei Weise.

D. D 7 — C 8 + und Matt,
oder D 7 — D 8 + und Matt,
oder D 7 — E 8 + und Matt,
oder D 7 — G 7 + und Matt.

F. Weiß konnte im 5. Zuge eben so gut auch den König auf F 6 ziehen, welches Matt kann dann aber nur erfolgen?

A. D 7 — G 7 + und Matt.

Wir wiederholen dieses Spiel mit einigen andern Veränderungen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — F 4.	1) E 7 — E 6.
2) K. F 4 — G 5.	2) E 6 — F 7 (anstatt E 7).

Dieser Zug von Schwarz ist zu tadeln, weil es sich nicht so gut vertheidigt, als möglich, und um einen Zug früher Matt wird.

3) D. D 4 — D 7 +.	3) F 7 — G 8.
4) K. G 5 — G 6.	4) G 8 — H 8 (oder F 8).

F. Auf welche verschiedene Art kann nun Weiß Matt setzen?

A. Die Dame kann von D 7 auf C 8, oder auf D 8, oder auf E 8, oder auf G 7 oder auf H 7 ziehen und Matt setzen.

F. Stände aber der schwarze König auf F 8, wohin er im 4. Zuge auch ziehen konnte, wie könnte da Weiß nur Matt setzen?

A. D 7 — D 8 + und Matt, oder D 7 — F 7 + und Matt.

Setze von Neuem auf, und siehe, ob Weiß nicht anders und eben so gut ziehen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — E 4.	1) E 7 — E 6.
2) D. D 4 — D 8.	2) E 6 — F 7 kein andrer Zug.
3) K. E 4 — F 5.	3) F 7 — G 7 kein andrer.
4) D. D 8 — E 8.	4) G 7 — H 7.

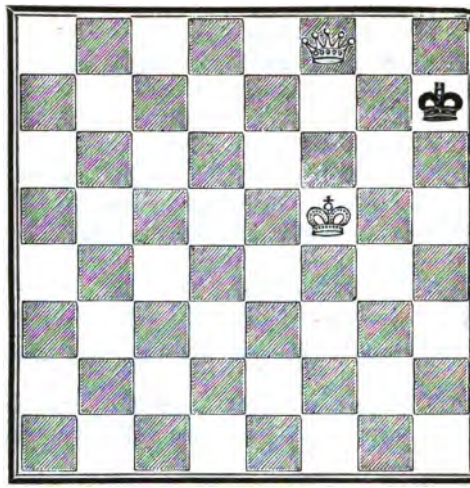
Schwarz kann auch auf H 6 ziehen, ist da aber sogleich Matt. Denn wie zöge Weiß?

A. D. D 8 — H 8 + und Matt, oder D 8 — G 6 + und Matt.

F. Indem nun aber Schwarz auf H 7 gezogen hat, wie zieht Weiß im 5. Zuge, um dann im 6. dieses Matt zu geben?

A. 5) K. F 5 — F 6.

F. Aber kann Weiß nicht auch ziehn D. D 8 — F 8



Schwarz — am Zuge iſt — **Patt.**

A. Dieſer Zug wäre ein grobes Verſehen, wodurch das Spiel beendet würde, ohne daß Weiß gewonnen hätte. Schwarz, ohne im Schach zu ſtehen, kann nicht mehr ziehen. In dieſem Falle hat Weiß nicht Matt, ſondern **Patt** geſetzt.

F. Hätte Weiß gezogen D 8 — H 8 +, worauf Schwarz die Dame ſchlagen mußte, ſo wäre der Zug nicht ſchlechter, denn das Spiel wäre remis — partie remise — von keiner Seite gewonnen. Was iſt aber auch beim Patt der Fall?

A. Das Spiel iſt von keiner Seite gewonnen. Es verſteht ſich, daß eine Pattſtellung nur dann ſtattfindet, wenn der König, wie hier, auch keinen Stein mehr hat, mit dem er ziehen kann.

F. Iſt aber nicht auch das Spiel als Remis anzuſehen, ſo bald ein König aller ſeiner Steine beraubt iſt, nach einer alten Regel: Roi dépouillé hebt das Spiel auf?

A. Eine alte Regel, die aber durchaus nicht mehr gilt.

F. Ist Deinem Gegner nur möglich Dich matt zu setzen, wie viel Züge mußt Du dir gefallen lassen, mit dem bloßen Könige noch zu thun, wenn Du Dich nicht für besiegt erklären willst?

A. 49 Züge.

F. Hat aber Dein ungeschickter Gegner mit dem 50. Zuge das Matt nicht bewerkstelligt, wozu hast Du dann nach den jetzt giltigen Gesetzen, ein Recht?

A. Das Spiel für remis zu erklären.

Aufgabe.

Weiß zieht an, treibt den schwarzen König auf ein bestimmtes Feld — das Schwarz zu meiden sucht — und macht ihn auf diesem Felde Matt.

1) auf dem Felde A 1.

Versuch' es, eh Du die Lösung nachspielst.

1) D. D 8 — B 6.	1) K. E 5 — F 5.
2) D. B 6 — H 6.	2) E 5 — G 4.
3) K. E 1 — F 2.	3) G 5 — F 5.
4) K. F 2 — F 3.	4) F 5 — E 5.
5) D. H 6 — G 6.	5) E 5 — D 5.

Zieht Schwarz auf D 4, so erfolgt D. G 6 — F 5 und das Matt früher.

6) D. G 6 — F 6.	6) D 5 — C 5.
7) D. F 6 — E 6.	7) C 5 — B 5.
8) D. E 6 — D 6.	8) B 5 — A 5.
9) K. F 3 — E 3.	9) A 5 — B 5.
10) K. E 3 — D 3.	10) B 5 — A 5.
11) D. D 6 — C 6.	11) A 5 — B 4.
12) D. C 6 — B 6 +.	12) B 4 — A 4.
13) K. D 3 — C 3.	13) A 4 — A 3.

Weiß könnte hier schon Matt geben; aber die Bedingung ist, den König auf A 1 matt zu machen.

14) D. B 6 — B 5.	14) A 3 — A 2.
15) D. B 5 — B 4.	15) A 2 — A 1.

16) Dame B 4 — B 2 + und Matt

2) auf dem Felde H 5, und zwar in 7 Zügen.

1) D 8 — D 7.	1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2.	2) E 4 — E 5 s. dann die Variante.
3) K. F 2 — F 3.	3) E 5 — F 6.
4) K. F 3 — F 4.	4) F 6 — G 6.
5) D. D 7 — E 7.	5) G 6 — H 6.
6) K. F 4 — F 5.	6) H 6 — H 5.

7) D. E 7 — H 7 oder G 5 + und Matt.

Variante.

1) D. D 8 — D 7.	1) E 5 — E 4.
2) K. E 1 — F 2.	2) E 4 — F 4.
3) D. D 7 — E 6.	3) F 4 — G 5.
4) K. F 2 — G 3.	4) G 5 — H 5.
5) K. G 3 — F 4.	5) K. H 5 — H 4.

Wie muß nun Weiß ziehen, um auch im 6. Zuge das Feld H 3 zu beherrschen und im 7. Zuge den König auf H 5 Matt zu setzen?

6) K. E 6 — D 7.	6) H 4 — H 5.

7) D. D 7 — H 7 + und Matt.

Es wird Dir nun nicht schwer sein, 3) den König auf B 1 und so fort auf allen übrigen Randfeldern matt zu setzen, welches Du versuchen mögest, am besten mit einem Freunde.

Nehmt abwechselnd die Weißen und seht, wer in den wenigsten Zügen matt macht. Hütet Euch vor Patt! Thut jeden Zug nach reiflicher Ueberlegung, denn **kein Zug darf zurückgenommen werden, und der einmal berührte Stein muß gezogen werden.** Pièce touchée — pièce jouée.

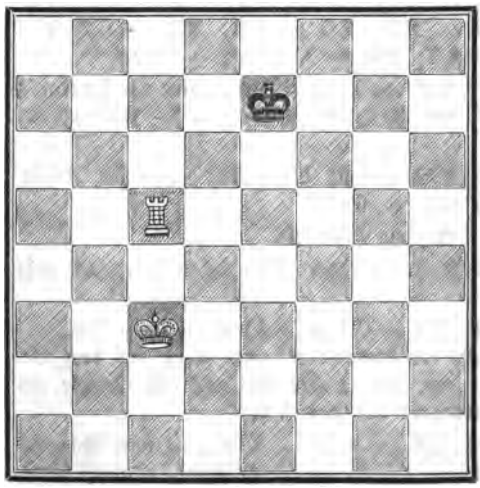
F. Wenn man aber einen, nicht gehörig auf dem Felde stehenden Stein nur zurecht rücken will, dann kann man ihn doch berühren, ohne ihn ziehen zu müssen?

A. Auch nicht, **ohne diese Absicht vorher zu erklären,** oder ohne des französischen Wortes: «j'adoube» (ich rücke zurecht) sich zu bedienen.

Wollt Ihr Euern Sieg verherrlichen, so sagt das Matt, das Ihr in wenigen Zügen geben könnt, voraus. z. B. „in zwei", in drei Zügen Matt!

Neuntes Kapitel.

Gang und Wirkung des Thurmes. Ein Tempo gewinnen.



F. Wie unterscheidet sich der Gang des Thurmes von dem Gange der Dame?

A. Der Thurm geht wie die Dame, aber nur nicht schräg.

F. Auf welche Felder kann er daher bei obiger Stellung ziehen?

A. Auf A 5, B 5, D 5, E 5, F 5, G 5, H 5, auf C 4, C 6, C 7 und C 8.

F. Oder welche Reihe und welche Linie sind sein Gebiet?

A. Die fünfte Reihe und Linie C.

F. Soll der Thurm von C 5 auf D 4 kommen, wie viel Züge braucht er, um dahin zu gelangen?

A. Zwei: 1) C 5 — D 5, 2) D 5 — D 4, oder 1) C 5 — C 4, 2) C 4 — D 4.

F. Wie muß er ziehen, um in zwei Zügen auf G 1 zu kommen?

A. 1) C 5 — G 5, 2) G 5 — G 1.

F. Auf wie vielerlei Weise kann er in drei Zügen auf C 2 gelangen?

A. Auf siebenerlei Weise: 1) C 5 — H 5, H 5 — H 2, H 2 — C 2, 2) C 5 — G 5, G 5 — G 2, G 2 — C 2, 3) C 5 — F 5, F 5 — F 2, F 2 — C 2 u. s. f. bis C 5 — A 5, A 5 — A 2, A 2 — C 2.

F. Auf wie vielerlei Weise kann der Thurm + geben?

A. Auf zweierlei Weise: C 5 — E 5 + und C 5 — C 7 +.

F. Wohin muß Weiß den schwarzen König treiben, um ihn matt zu setzen?

A. Auf ein Randfeld.

Hier sollst Du schlechte Züge sehen, die das nicht bewerkstelligen.

1) T. C 5 — C 7 +. 1) K. E 7 — D 6.

Jetzt steht der schwarze K. nicht mehr auf dem Gebiete des Thurms, der Thurm aber steht auf dem Gebiete des Königs. Weiß übersieht das und zieht:

2) K. C 3 — D 4. Wie zieht nun Schwarz.

2) König nimmt Thurm. Remis.

Weniger ungeschickt:

1) T. C 5 — E 5 +. 1) K. E 7 — D 6.
2) K. C 3 — D 4.

Hier ist Weiß doch so klug gewesen, den Thurm zu decken.

2) K. D 6 — C 6.
3) T. E 5 — C 5 +. Dieses + ist ganz zwecklos, indem der schwarze K. wieder auf D 6 geht.

Jetzt laß uns richtig ziehn:

1) K. C 3 — D 4. 1) K. D 7 — E 6.
2) T. C 5 — D 5. 2) K. E 6 — F 6.
3) T. D 5 — E 5. 3) K. F 6 — G 6 (oder F 7).
4) K. D 4 — E 4. 4) K. G 6 — F 6.

Der weiße König konnte eben so gut auf D 5 und dann auf D 6 gehen.

5) K. E 4 — F 4. 5) K. F 6 — G 6.
6) T. E 5 — F 5. 6) K. G 6 — H 6.

Der Thurm konnte eben so gut ziehen E 5 — E 6 +.

7) T. F 5 — G 5 (oder auf F 6 +). 7) K. H 6 — H 7.
8) K. F 4 — F 5. 8) K. H 7 — H 6 (oder H 8).
9) K. F 5 — F 6. 9) K. H 6 — H 7.
10) T. G 5 — H 5 +. 10) K. H 7 — G 8.
11) T. H 5 — H 6.

Dieser Zug hat keinen andern Zweck, als abzuwarten, daß Schwarz zieht. Diese Abwartung konnte auch auf H 4, 3, 2 und 1 stattfinden. Mit einem italienischen, auch bei uns gebräuchlichen Ausdrucke **gewinnt** ein solcher, oder ähnlicher Zug ein **Tempo** (Zeit); bei Verabsäumung eines solchen Zuges **verliert** man ein **Tempo.** „Ein Tempo gewinnen" bezeichnet immer, daß die Stellung des Gegners eben darum, weil er am Zuge ist, sich verschlechtert. 11) K. G 8 — F 8.

12) T. H 6 — H 8 + und Matt.

Setze den Thurm wieder auf G 5 und den schwarzen König auf H 7. So stand das Spiel nach dem 9. Zuge. Wie kann Weiß eben so gut ziehen, als T. G 5 — H 5 +?

10) K. F 6 — F 7. 10) K. H 7 — H 6,

geht der schwarze König auf H 8, so erfolgt das Matt sogleich.

11) T. G 5 — F 5 (Abwartung). 11) K. H 6 — H 7.
12) T. F 5 — H 5 + und Matt.

Setze das Spiel auf, wie es im 5. Zuge ſtand, den weißen K. auf F 4, den Thurm auf E 5 und den ſchwarzen K. auf G 6. Weiß zieht im 6. Zuge anders:

6) T. E 5 — E 6 +. 6) K. G 6 — F 7.

Geht Schwarz auf H 5, ſo zieht der Thurm, bleibt aber auf der 5. Reihe, um im nächſten Zuge auf H 6 Matt zu geben.

7) K. F 4 — F 5. 7) K. F 7 — G 7.
8) T. E 6 — F 6. 8) K. G 7 — H 7.
9) T. F 6 — F 7 + 9) K. H 7 — H 8.
oder T. F 6 — G 6.
10) K. F 5 — G 6. 10) K. H 8 — G 8.
11) T. F 7 — F 6. 11) K. G 8 — H 8.
12) T. F 6 — F 8 + und Matt.

Setze den Thurm auf F 6 zurück, und mache den König, anſtatt ſogleich auf H 8, in 5 Zügen auf dem Felde H 6 matt.

1) K. G 6 — F 7. 1) K. H 8 — H 7.
2) T. F 6 — E 6. 2) K. H 7 — H 8.
3) T. E 6 — E 8 +. 3) K. H 8 — H 7.
4) K. F 7 — F 6. 4) K. H 7 — H 6.
5) T. E 8 — H 8 + und Matt.

Laß die Könige ſtehen, wo ſie ſtehen, den Thurm aber ſtelle auf E 8, um den König auf H 4 matt zu machen.

1) T. E 8 — E 7. 1) K. H 6 — H 5.
2) K. F 6 — F 5. 2) K. H 5 — H 6.
3) T. E 7 — D 7. 3) K. H 6 — H 5.
4) T. D 7 — D 6. 4) K. H 5 — H 4.
5) K. F 5 — F 4. 5) K. H 4 — H 3.
6) T. D 7 — D 2. 6) K. H 3 — H 4.
7) T. D 2 — H 2 + und Matt.

Stelle den ſchwarzen König auf H 3, den weißen auf F 3, den Thurm aber auf A 4. Wie machſt Du da in zwei Zügen Matt?

1) K. F 3 — F 2. 1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 1 — H 4 + und Matt.

Wie machst Du aber in vier Zügen matt, wenn der Thurm nicht auf Linie H ziehen und von der Linie A sich nicht entfernen soll?

1) K. F 3 — F 2.	1) K. H 3 — H 2.
2) T. A 4 — A 3.	2) K. H 2 — H 1.
3) K. F 2 — G 3.	3) K. H 1 — G 1.
4) T. A 3 — A 1 + und Matt.	

Du siehst, daß man den König auf jedes beliebige Randfeld treiben und ihn da matt setzen kann.

Stelle nun die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen.

F. Weiß zog 1) K. C 3 — D 4; darauf Schwarz K. D 7 — E 6, warum aber nicht K. D 7 — D 6?

A. Weil das Matt dann früher (im elften Zuge) erfolgt.

Weiß.	Schwarz.
2) T. C 5 — E 5.	2) K. D 6 — C 6.
3) T. E 5 — D 5.	3) K. C 6 — B 6.
4) T. D 5 — C 5 u. s. f.	

Dieselben Züge und Varianten, wie vorher, nur auf andern Feldern. Es ist durchaus nöthig, daß Du alle diese Varianten, welche Du oben nachgespielt hast, und welche Du, um sie genau zu kennen, wiederholen mußt, auch auf der linken Seite des Bretes mit Leichtigkeit ausführen lernst. Nachdem Dir das gelungen, laß Dir und Deinem Freunde folgende Uebungen anempfohlen sein:

Treibe den schwarzen König auf die erste Reihe und setze ihn auf A 1, B 1 u. s. w. Matt.

Hütet Euch, Patt zu setzen und den Thurm en prise stehen zu lassen.

Zehntes Kapitel.

Gang und Wirkung der Läufer.

F. Welche Züge hat der Laufer mit der Dame gemein?

A. Die schrägen.

F. Wodurch unterscheiden sich die beiden weißen Laufer?

A. Der eine steht auf einem weißen Felde und kann auch nur auf weiße Felder ziehn; der andere steht auf einem schwarzen Felde und kann auch nur auf schwarze Felder ziehn.

F. Wie nennt man der Kürze wegen auch einen Laufer von weißer Farbe, um zu bezeichnen, daß er auf schwarzen Feldern gehe?

A. Den schwarzen Laufer.

F. Welche Felder sind das Gebiet des Laufers F 4? (oder die Felder, auf welche er ziehen kann?)

A. C 1, D 2, E 3, G 5, H 6, H 2, G 3, E 5, D 6, C 7, B 8.

F. Welche Felder sind das Gebiet des Laufers F 5?

A. B 1, C 2, D 3, E 4, G 6, H 7, H 3, G 4, E 6, D 7, C 8.

F. Auf welche (bei dieſer Stellung aber ganz unnütze) Weiſe kann + gegeben werden?

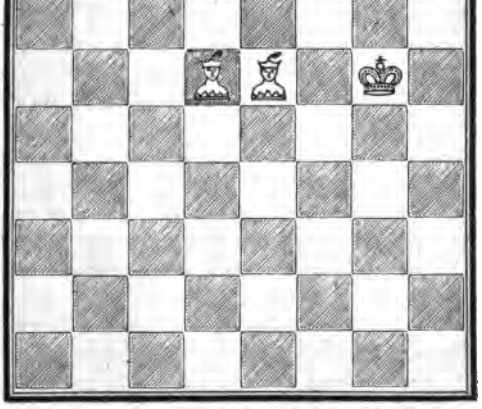
A. L. F 5 — G 6 + und L. F 5 — D 7 +, wo aber der Laufer en prise ſtände.

F. Auf was für ein Feld mußt Du den König treiben, wenn Du matt machen willſt?

A. Auf ein Eckfeld.

Weiß.	Schwarz.
1) L. F 4 — C 7.	1) K. E 8 — F 8.
2) L. F 5 — D 7.	2) K. F 8 — G 8.
3) K. F 6 — G 6.	3) K. G 8 — F 8
(oder H 8, worauf Weiß zieht,	wie folgt, nur ohne +).
4) L. C 7 — D 6 +.	4) K. F 8 — G 8.
5) L. D 7 — E 6 +.	5) K. G 8 — H 8.
6) L. D 6 — E 5 + und Matt.	

Auch der weiße Laufer kann Matt geben. Wie aber mußt Du ziehen, um bei folgender Stellung durch den Laufer E 6 mit dem vierten Zuge matt zu ſetzen?



Bedenke wohl, daß Du dem ſchwarzen Könige erſt einen Zug eröffnen mußt, damit er nicht patt ſei.

Weiß.	Schwarz.
1) K. G 6 — F 7.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. D 6 — F 8.	2) K. H 7 — H 8.
3) L. F 8 — G 7 +.	3) K. H 8 — H 7.
4) L. E 6 — F 5 + und Matt.	

Wie mußt Du aber ziehen, um den König auf G 8 matt zu machen?

1) den Laufer E 6, damit der König ziehen kann.	1) K. H 8 — G 8.
2) denſelben Laufer, ohne aber + zu geben.	2) K. G 8 — H 8
(auch der andre Laufer konnte ziehn).	
3) L. D 6 — F 8.	3) K. H 8 — G 8.
4) L. F 8 — H 6.	4) K. G 8 — H 8.
5) L. H 6 — G 7. +.	5) K. H 8 — G 8.
6) L. giebt auf E 6 + und Matt.	

Um mit den Läufern umgehen zu lernen, faſſe folgende Stellung ins Auge

und prüfe folgende Züge aus einer englischen Schachanweisung von Charles Kenny.

Weiß.	Schwarz.
1) L. C 1 — B 2 +.	1) K. H 8 — G 8.
2) L. A 8 — D 5 +.	2) K. G 8 — F 8.
3) L. B 2 — F 6.	3) K. F 8 — E 8.
4) L. D 5 — E 6.	4) K. E 8 — F 8.

F. Auf welche Felder ist jetzt der schwarze K. beschränkt?

A. Auf E 8 und F 8.

F. Wohin geht nun in den nächsten 5 Zügen der weiße K.?

A. Auf G 6.

F. Wo aber steht im 9. Zuge der schwarze König?

A. Auf E 8.

Welche Züge folgen?

10) L. F 6 — G 5.	10) K. E 8 — F 8.
11) L. E 6 — D 7.	11) K. F 8 — G 8.
12) L. G 5 — H 6.	12) K. G 8 — H 8.
13) L. H 6 — G 7 +.	13) K. H 8 — G 8.
14) L. D 7 — E 6 + und Matt.	

F. Gefällt Dir das? Gewiß! Aber sind denn die Züge, die Schwarz thut, forcirt, gezwungen?

A. Schwarz konnte schon im ersten Zuge anders, nämlich H 8 — H 7 ziehen.

Welche Züge folgen nun? Das überläßt der englische Schachmeister, der genug gezeigt zu haben glaubt, dem Anfänger. Nun noch einmal das Diagramm aufgesetzt.

1) L. C 1 — B 2 +.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. A 8 — E 4 +.	2) K. H 7 — H 6.
3) K. H 1 — G 2.	3) K. H 6 — G 5.

Sein bester Zug, denn geht er auf H 5, so folgt L. C 3 — D 2, wodurch dem Könige wieder eine Linie abgeschnitten wird, welches jetzt nicht geschehen kann, denn zöge der L. auf D 2, so ginge der K. auf F 6 und wäre vor der Hand frei. Eben so wenig darf der Laufer auf E 5 gehen, um das Feld F 4 zu decken, welches der weiße König decken und einnehmen muß. Also:

4) K. G2 — F3. 4) K. G5 — H6.
5) K. F3 — F4. 5) K. H6 — H5.

F. Nur ja nicht auf G4! Warum?

A. Patt.

6) L. B2 — G7. 6) K. H5 — H4.
7) L. E4 — G6. 7) K. H4 — H3.
8) K. F4 — F3. 8) K. H3 — H4.
9) L. G7 — F6 +. 9) K. H4 — H3.
10) L. G6 — F5 +. 10) K. H3 — H2.
11) K. F3 — F2. 11) K. H2 — H1.
12) L. F5 — G4 (Abwartung). 12) K. H1 — H2.
Nicht + geben. Auch der andre Laufer kann ziehen, nur ja nicht auf E5!
13) L. F6 — E5 +. 13) K. H2 — H1.
14) L. G4 — F3 + und Matt.

Hier hätte denn der engliſche Schachmeiſter in ſo fern Recht, daß das Matt im 14. Zuge erfolgt. Aber iſt denn dieſes Matt ein forcirtes? Mit Nichten; denn ſchon im zweiten Zuge konnte Schwarz anders ziehen.
Der erſte Zug war:

1) L. C1 — B2 +. 1) K. H8 — H7.
Wie zieht Schwarz, anſtatt auf H6?
2) L. A8 — E4 +. 2) H7 — G8.

Wie muß Weiß jetzt ziehen, um den König zu beſchränken?

3) L. E4 — G6. 3) K. G8 — F8.
4) L. B2 — F6. 4) K. F8 — G8.

Nun weißt Du, daß der König marſchiren muß und wie Du matt machſt. Verſuch's! Du kommſt im 8. Zuge mit Deinem König auf G5 an. Da wirſt Du finden, daß der Laufer auf G6, welches Feld Dein König einnehmen muß, Dir im Wege ſteht. Du mußt nun ziehn:

9) L. G6 — F5. 9) K. G8 — F8.
(zieht er auf F7, ſo erfolgt das Matt im 15. Zuge.
10) K. G5 — G6. 10) K. F8 — E8.

11) L. F 5 — E 6. 11) K. E 8 — F 8.
12) L. E 6 — D 7 u. s. w. Erst im 16. Zuge Matt!

Demnach hätte der englische Schachmeister sehr Unrecht, wenn er von 14. Zügen spricht. Allein wir wollen noch einen andern Versuch machen.

1) L. C 1 — B 2 +. 1) K. H 8 — H 7.
2) L. A 8 — D 5 (also nicht +). 2) K. H 7 — G 6.
3) K. H 1 — G 2. 3) K. G 6 — G 5.

Jetzt kann Weiß nicht etwa L. D 5 — E 4 ziehn, um dem Könige eine Linie abzuschneiden, weil derselbe auf F 4 ginge und dadurch nur Züge gewönne, also

4) K. G 2 — F 3. 4) K. G 5 — F 5.
5) L. B 2 — C 3 (Abwartung). 5) K. F 5 — G 5.
kann sehr gut auch auf G 6 gehen.
6) L. D 5 — E 4. 6) K. G 5 — H 6.
7) K. F 3 — F 4. 7) K. H 6 — H 5.

8) L. C 3 — G 7 u. s. w., wie dagewesen. Es ist nun im 16. Zuge Matt und jeder Versuch, den Engländer zu rechtfertigen, vergeblich. Dennoch ist bei obiger Stellung ein forcirtes Matt, und zwar in 15 Zügen, ausführbar, nur muß man von Grund aus anders ziehen, als der englische Schachmeister gethan. Ein geübtes Schachauge, und vielleicht auch schon das Deinige, sieht, wie Weiß schon in den ersten drei Zügen den schwarzen König auf sechs Felder (G 7, F 7 und die dahinter liegenden) beschränken kann. Es ist gleichgültig, welcher von den beiden Läufern zuerst zieht; der Laufer C 1 mag anfangen, aber nur ja kein nutzloses + geben.

F. Diese drei Züge sind?

A. 1) L. C 1 — G 5, 2) L. A 8 — E 4 und 3) L. E 4 — F 5.

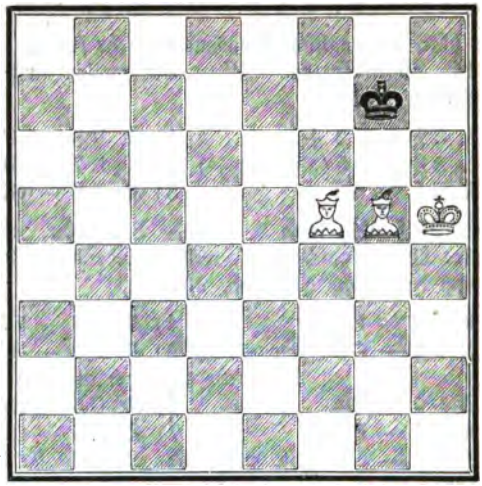
F. Wie zieht Weiß in den folgenden vier Zügen?

A. Den König von H 1 — H 5.

F. Hat Schwarz so gut als möglich gezogen, wo steht dann der schwarze König in seinem 7. Zuge?

A. Auf G 7 (oder auch auf F 7).

Weiß zieht den 8. Zug und setzt mit dem 15. Matt.



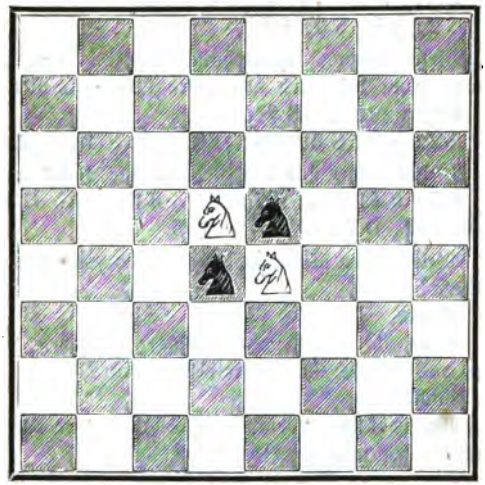
8) L. F 5 — D 7. 8) K. G 8 — F 7.
9) K. H 5 — H 6. Wie muß Schwarz ziehn, um nicht schon im 13. Zuge Matt zu sein? 9) K. F 7 — G 8; denn zöge der König auf F 8, so folgte: K. H 5 — G 6 und dann L. G 5 — H 6.
10) K. H 6 — G 6. 10) K. G 8 — F 8.
11) L. G 5 — F 6 u. s. w. im 15. Matt.

Uebung.

Diese Spiele mit den Läufern möget Ihr, Du und Dein Freund, wiederholen und die Varianten ergänzen, die hier nur angedeutet sind. Auch möget Ihr bei beliebigen Stellungen, die Ihr wählet, einander aufgeben, die rechten Züge zu suchen. Nur Geduld! Gewiß werdet Ihr interessante Stellungen finden und auf alle Fälle größere Entdeckungen machen, als Master Kenny.

Elftes Kapitel.

Gang des Springers.



F. Hier haſt Du alle vier Springer. So nah ſie beiſammen ſtehn, ſo hindert doch keiner den andern im Ziehen, denn was iſt ihnen geſtattet?

A. Steine zu überſpringen.

F. Sie ziehen nicht weit; nur ein Feld weiter, als der König zieht, und zwar von einem ſchwarzen Felde auf was für eins und umgekehrt?

A. Von einem ſchwarzen Felde auf ein weißes, und von einem weißen auf ein ſchwarzes.

F. Auf wie viel Felder kann bei obiger Stellung jeder Springer ziehn.

A. Auf acht.

F. Welche 8 Felder ſind das Gebiet des ſchwarzen Springers D 4?

A. E 2, F 3, F 5, E 6, C 6, B 5, B 3 und C 2.

F. Dieſe Felder ſieh Dir genau an und ſo lange, bis Du ſie alle im Auge haſt. Ueberſchaue die Felder in einer

andern Ordnung, z. B. C 6, E 6, C 2, E 2 — Die übrigen?

A. B 3, B 5, F 3, F 5.

F. Oder: B 5, C 6, E 2, F 3 und?

A. C 2, B 3, E 6, F 5.

F. Diese Uebung wiederholst Du bei den übrigen Springern, wenn hier auch nur gefragt wird, welche Felder sind das Gebiet des S. E 4?

A. F 2, G 3, G 5, F 6, D 6, C 5, C 3, D 2.

F. Welche Felder sind das Gebiet des S. D 5? und E 5?

A. E 3, F 4, F 6, E 7, C 7, B 6, B 4, C 3; F 3, G 4, G 6, F 7, D 7, C 6, C 4, D 3.

F. Welcher von diesen Springern steht auf dem Gebiet eines andern?

A. Keiner.

F. Kann aber Weiß, oder Schwarz so ziehen, daß sein Springer das Gebiet eines feindlichen betritt?

A. Auch nicht.

F. Wie zieht aber Weiß, oder Schwarz, um das Gebiet seines andern Springers zu betreten?

A. Ein weißer S. zieht auf C 3 oder F 6; ein schwarzer auf F 3 oder C 6.

F. Jetzt nimm Dein Bret, setze einen Springer auf A 1 und sage, auf wie viel Felder er ziehen kann?

A. Nur auf 2, (B 3 und C 2).

F. Das merke Dir, um eine Lebensfrage zu beantworten, die das nächste Kapitel an Dich thun wird. Rücke den Springer auf B 1, wie viel Felder sein Gebiet?

A. Drei (A 3, C 3, D 2).

F. Auf C 1, D 1, E 1, F 1 — wie viel Felder?

A. Vier.

F. So fahre fort. Auf jedes Feld stelle den Springer und übe dich, sein Gebiet zu überblicken. Dann stelle den Springer wieder auf A 1 und sage, wie muß der Springer ziehn, um, in den wenigsten Zügen, von A 1 auf B 1 zu kommen?

A. 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — D 2, 3) D 2 — B 1, oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3, 3) A 3 — B 1.

F. Wie muß er ziehn, um von A 1 auf das schwarze Feld B 2 zu kommen?

A. 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — A 5, 3) A 5 — C 4, 4) C 4 — B 2 oder im 2. Zuge auf C 5, im 3. auf A 4 oder D 3; oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — B 4, 3) B 4 — D 3, 4) D 3 — B 2, oder im 2. Zuge auf E 3 und von da auf C 4 oder D 1.

F. Um auf das Feld C 3 zu kommen?

A. 1) A 1 — B 3, 2) B 3 — C 5, 3) C 5 — A 4 (oder E 4) 4) A 4 — C 3, oder 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — A 3 (oder B 4, D 4, E 3), 3) A 3 — B 1 (oder B 5) 4) B 1 — C 3.

F. Wie viel Züge braucht er, um von A 1 auf das Feld F 8 zu gelangen?

A. Auch nur vier.

F. Um von A 1 auf E 8 zu gelangen?

A. Fünf: 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — B 4, 3) B 4 — D 5, 4) D 5 — C 7, 5) C 7 — E 8, und auf viele andere Weise, z. B. 1) A 1 — C 2, 2) C 2 — E 3, 3) E 3 — G 4, 4) G 4 — F 6, 5) F 6 — E 8.

F. Diese sehr nützliche Uebung setze mit dem Freunde fort. Er zeige Dir, und Du ihm, das Feld, auf welches der Springer ziehen soll. Ehe Ihr aber den Springer berührt, müßt Ihr sagen, in wie viel Zügen ihr das Ziel erreichen wollt. Es giebt so Manchen, der, ob er gleich seit Jahren sich zu den Schachspielern zählt, doch nicht mit den Springern umzugehen weiß, weil er nie diese Uebung machte. Das Schwerste, was sich mit dem Springer ausführen läßt, ist: mit demselben alle Felder des Bretes zu betreten in 63 Zügen, oder auch in 64, indem der Springer auf das Feld, von dem er ausgegangen, zurückkehrt. Wie nennt man dieses Kunststück, mit dem kein Schachspieler, am wenigsten ein Anfänger vertraut zu sein nöthig hat?

A. Den Rösselsprung.

Zwölftes Kapitel.

Matt durch Laufer und Springer.

Weiß zieht an und ſetzt mit dem dritten Zuge Matt.

Zwei Springer gegen den entblößten König können kein, wenigſtens kein forcirtes Matt geben, wohl aber der Springer und Laufer.

F. Auf welche Felder iſt der ſchwarze König bei obiger Stellung beſchränkt?

A. Auf die Felder A 8 und B 8.

F. Was für ein Zug wäre es, wenn Weiß zöge S. C 5 — A 6?

A. Der ſchlechteſte, denn Schwarz wäre Patt.

F. Wie muß Weiß ziehen?

1) L. D 7 — E 6 (Abwartung). 1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 5 — A 6 +. 2) K. B 8 — A 8.
3) L. E 6 — D 5 + und Matt.

Stelle den Laufer wieder auf D 7, den Springer aber auf H 1. Es fragt ſich nun, muß auch jetzt der Laufer ziehn,

um ein Tempo zu gewinnen, oder kommt der S. zur rechten Zeit auf A 6 an, wo er dem Könige + giebt? Diese Berechnung kannst Du Dir sehr erleichtern. In dem ersten Zuge, den Weiß und Schwarz gethan, steht der schwarze König auf B 8, auch im 3. und 5. Zuge, und so oft die Anzahl der Züge ungleich sind.

F. So oft aber die Anzahl der Züge gleich sind, wohin hat der schwarze König gezogen?

A. Auf A 8.

F. In wie viel Zügen kommt der Springer von H 1 bis A 8?

A. In vier Zügen.

F. Und da dieß eine gleiche Zahl ist, auf welches Feld muß Schwarz in seinem 4. Zuge ziehn?

A. Auf A 8.

F. Und was erfolgt nun im 5. Zuge?

A. L. D 7 — C 6 + und Matt.

Jetzt stelle den Springer auf G 1 — die übrigen Steine wie im Diagramme — und nun eine Frage, die Du um so eher beantworten wirst, wenn Du die Uebungen nicht unterließest, die das vorhergehende Kapitel Dir anempfahl. Kann die Anzahl der Züge, in welchen der Springer von G 1 auf A 6 geht, auch jetzt eine gleiche sein oder durch künstliche Winkelzüge werden?

A. Unmöglich; nur ungleich muß die Zahl der Züge sein, in welcher der Springer von einem schwarzen Felde auf irgend ein weißes gelangte.

F. Was wirst Du thun, um bei dieser Stellung Matt zu machen?

A. Den Laufer ziehn, um ein Tempo zu gewinnen.

F. Auf welchem Felde kann dann der Springer + geben?

A. Auf A 6.

F. Und zwar im wievielsten Zuge?

A. Im sechsten.

F. Also im 7. Matt. Aber schon im sechsten Zuge muß — wenn Du besser ziehst — das Matt erfolgen. Stände der Laufer auf C 8 oder A 6, auf welchem Felde könntest Du mit demselben + geben?

A. Auf B 7.

F. Und ſtände der Springer in gehöriger Nähe, was könnte er?

A. Matt geben.

F. Welche Vorbereitungszüge mußt Du thun?

1) L. D 7 — C 8 (oder B 5).	1) K. A 8 — B 8.
2) L. C 8 — A 6.	2) K. B 8 — A 8.
3) S. G 1 — E 2.	3) K. A 8 — B 8.
4) S. E 2 — D 4.	4) K. B 8 — A 8.
Und nun?	
5) L. A 6 — B 7 +.	5) K. A 8 — B 8.
6) S. D 4 — C 6 + und Matt.	

Alſo auch auf einem ſchwarzen Felde kann der König matt geſetzt werden, unmöglich aber auf einem ſchwarzen Eckfelde (auf H 8 oder A 1) noch auf den anſtoßenden. Auf ſchwarzem Eckfelde könnte dann nur der König Matt geſetzt werden, wenn Weiß einen ſchwarzen Laufer hätte.

Bei dieſer Stellung mußt Du daher den König auf A 8 treiben. Dieſes Treiben kann nur dann glücklich von Statten gehen, wenn Du künſtlich den Springer ſo benutzeſt, daß

er die Stelle eines schwarzen Laufers vertritt, indem er dem Könige die schwarzen Felder abschneidet. Wie mußt Du bei obiger Stellung mit dem Springer ziehn, um die Felder B 6 und C 5 zu nehmen?

1) S. E 4 — D 7.	1) K. C 7 — C 6.

Und wie ziehst Du nun?

2) L. H 7 — D 3.	2) K. C 6 — C 7.
3) L. D 3 — E 4.	3) K. C 7 — D 8.
4) K. E 6 — D 6.	4) K. D 8 — E 8.
5) L. E 4 — G 6 +.	5) K. E 8 — D 8.
6) S. D 7 — C 5.	6) K. D 8 — C 8.
7) L. G 6 — F 7.	7) K. C 8 — D 8.
8) S. C 5 — B 7 +.	8) K. D 8 — C 8.
9) K. D 6 — C 6.	9) K. C 8 — B 8.
10) K. C 6 — B 6.	10) K. B 8 — C 8.
11) L. F 7 — E 6 +.	11) K. C 8 — B 8.
12) S. B 7 — C 5	

u. s. w., wie Dir bekannt. Obige Stellung hast Du zu merken und diese Züge zu wiederholen, bis sie Dir geläufig sind. Dann erst lerne, wie der König von einem schwarzen Eckfelde auf ein weißes getrieben wird:

Bei dieser Stellung kannst Du den König eben so gut auf H 1, als auf A 8 matt setzen; auf H 1 wenn Du beginnst: S. E 5 — G 6 +; auf A 8, wenn Du beginnst

1) S. E 5 — F 7 +.	1) K. H 8 — H 7.
2) L. D 5 — E 4 +.	2) K. H 7 — G 8.
3) L. E 4 — F 5 ein Tempo zu gewinnen.	3) K. G 8 — F 8.

Wie nimmt Weiß das Feld G 8?

4) L. F 5 — H 7.	4) K. F 8 — E 8.

Nun ist das Feld F 8 zu nehmen. Das kann nur durch den Springer in zwei Zügen geschehen, indem er zieht

5) S. F 7 — E 5.	5) K. E 8 — F 8 (konnte auch auf D 8 ziehn).
6) S. E 5 — D 7 +.	6) K. F 8 — E 8.
7) K. F 6 — E 6.	7) K. E 8 — D 8.
8) K. E 6 — D 6.	8) K. D 8 — E 8.
9) L. H 7 — G 6 +.	9) K. E 8 — D 8.
10) L. G 6 — F 7.	10) K. E 8 — C 8.

Jetzt wiederholt sich dasselbe Manoeuvre, das der Springer im 5. und 6. Zuge machte:

11) S. D 7 — C 5.	11) K. C 8 — D 8.
12) S. C 5 — B 7 +.	12) K. D 8 — C 8.
13) K. D 6 — C 6.	13) K. C 8 — B 8.
14) K. C 6 — B 6.	14) K. B 8 — C 8.
15) L. F 7 — E 6 +.	15) K. C 6 — B 8.
16) L. E 6 — D 7 u. s. w.	

Im vierten Zuge stand der weiße König auf F 6, der Springer auf E 5, der Laufer auf H 7, der schwarze König auf E 8. Er war am Zuge und zog auf F 8. Wie nun aber, wenn er auf D 8 zieht?

5) K. F 6 — E 6.	5) K. D 8 — C 7.

6) S. E 5 — D 7 u. s. w. denn das ist ja die Stellung und das sind die Züge, die Du Dir so gut gemerkt hast. Wiederhole, oder wiederholet, das Spiel vom ersten Zuge an. Dann treibet auch den König von H 8 auf A 1. Ganz dieselben Züge.

Dann macht Euch einander matt, bei dieſer Stellung das Spiel beginnend.

Wie hier ungefähr zu verfahren ſei, mögen folgende Züge andeuten.

1) K. H 1 — G 2.		1) K. H 8 — G 7.
2) K. H 2 — F 3.		2) K. G 7 — F 6.
3) K. F 3 — F 4.		3) K. F 6 — E 6.
4) S. A 1 — B 3.		4) K. E 6 — F 6.
5) L. A 8 — D 5.		5) K. F 6 — G 6.
Wie nimmt Weiß das Feld F 6?		
6) S. B 3 — D 2.		6) K. G 6 — F 6.
7) S. D 2 — E 4 +.		7) K. F 6 — G 6.
8) K. F 4 — G 4.		8) K. G 6 — H 6.
9) K. G 4 — F 5.		9) K. H 6 — G 7.
10) S. E 4 — D 6.		10) K. G 7 — H 6.
11) L. D 5 — F 7.		11) K. H 6 — G 7.
12) L. F 7 — E 8.		12) K. G 7 — H 6,

konnte auch auf F 8 gehen; auch bei dieſem Zuge erfolgt, da der L. durch den Springer gedeckt iſt:

12) K. F 5 — F 6. 12) K. H 6 — H 7.

13) L. E 8 — G 6 +. Der schwarze König geht nun auf H 8, worauf S. D 6 — F 7 + und das Matt in 18 oder 20 Zügen erfolgt; zieht aber der schwarze König auf H 6, so erfolgt das Matt sogleich durch: S. D 6 — F 7 oder F 5. Im neunten Zuge stand Weiß: K. F 5, S. E 4 und L. D 5. Hier hatte der schwarze König H 6 — G 7 gezogen.

F. Wie nun aber, wenn er auf H 5 geht?

A. Dann zieht Weiß:

10) L. D 5 — F 7 +. 10) K. H 5 — H 4.

11) K. F 5 — F 4. 11) K. H 4 — H 3.

F. Auf welches Eckfeld, um da matt zu setzen, treibst Du nun den König?

A. Auf H 1.

Das versuche, eh Du weiter liest. Es ist nicht so ganz leicht, weil der Springer auf E 4 ungünstig steht. Wie nimmst Du das schwarze Feld H 4? Etwa dadurch, daß Du den S. auf D 2 und dann auf F 3 ziehst? Warum wäre dieser Zug der verkehrteste?

A. Weil F 3 das Feld ist, welches der weiße König einnehmen muß.

F. Welches aber ist das Feld, das der Springer betreten muß, um das Feld H 4 zu nehmen?

A. Das Feld G 2.

F. In wie viel Zügen kommt der Springer von E 4 auf G 2?

A. In vier Zügen.

F. Und diese Züge sind?

A. 1) von E 4 auf F 2 + oder C 5, 2) von da auf D 3, 3) von D 3 auf E 1, 4) von E 1 auf G 2.

F. Geht Schwarz auf F 1, so sind nur die beiden ersten Springerzüge nöthig, denn wie zieht dann Weiß?

A. K. F 4 — F 3.

Die Stellung im obigen Diagramm läßt noch ganz andere Züge zu, als der schwarze König gethan. So kann derselbe ganz gut in den ersten vier Zügen auf D 6 gehen. Es bleibt daher für Euch noch genug zu thun übrig. Aber warum uns bei diesem Spiele so lange aufhalten? Weil es ganz besonders sich dazu eignet, den Anfänger Schachlogik zu lehren.

Es läßt ihn mit Verſtand und Ueberlegung ſpielen und bringt ihn weiter, als Manche, die Jahre lang geſpielt haben, gekommen ſind; denn das Heer der Schachſpieler heißt Legion, die gedankenlos drauf los ziehn, bis ein plumper Zufall es macht, daß Einer den Andern matt ſetzt, welches mit deſto größerem Jubel zu geſchehen pflegt, je weniger die Kunſt daran Antheil hat.

Zum Schluſſe dieſes Kapitels noch eine kleine Aufgabe:

Schwarz zieht an und macht das Spiel remis.

Das wird Dir ein Leichtes ſein, wenn Du Dich erinnerſt, daß der Springer auf A 1 nur auf zwei Felder ziehen kann. Der ſchwarze König geht im erſten Zuge auf C 3, im 2. auf B 2, um im 3., wie Weiß auch ziehe, den Springer zu ſchlagen. Zieht Weiß im 1. oder 2. Zuge den Springer, ſo geht derſelbe noch eher verloren. Stände der weiße König auf E 4, ſo könnte der Laufer zur Hilfe kommen; auf D 5 deckte er das Feld B 3.

Dreizehntes Kapitel.

Die Bauern.

F. Wenn alle Figuren eben so gut vorwärts, als rückwärts gehen können, wie nur kann der Bauer gehn?

A. **Nur vorwärts, nie rückwärts.**

F. Die weißen Bauern, die beim Aufsatze auf der zweiten Reihe stehen, nach welcher Reihe gehen sie?

A. Nach der achten.

F. Und die schwarzen Bauern, die auf der 7. Reihe ihren Stand haben, nach welcher Reihe gehen sie?

A. Nach der ersten.

F. Wie viel mal höchstens kann ein Bauer, als Bauer, in dem ganzen Spiele ziehn?

A. Sechs mal.

F. Welches sind die 6 Züge, die z. B. der weiße Bauer A 2 thun kann?

A. 1) A 2 — A 3, 2) A 3 — A 4, 3) A 4 — A 5, 4) A 5 — A 6, 5) A 6 — A 7, 6) A 7 — A 8.

F. Aber auch in 5 Zügen kann er diesen Weg vollenden, denn was ist ihm (wie jedem andern Bauer) bei seinem ersten, aber auch nur bei seinem ersten, **Zuge verstattet?**

A. **Zwei Felder weit zu gehen.**

F. Der Bauer geht gerade aus, **nicht aber, wenn er schlägt; wie schlägt er nur?**

A. **Schräg.**

F. Und **zwar links, wie rechts,** auf das **nächste Feld,** aber nie rückwärts. Schlägt ein Bauer einen Stein, wohin stellt er sich, nachdem der Stein vom Brete genommen worden ist?

A. Auf das Feld des geschlagenen Steines.

Der Anziehende gewinnt. Davon nachher.

Nimm Dein Schachbret und ſetze dieſes Endſpiel auf.

F. Welche von den weißen Bauern können ſchlagen?

A. Die Bauern F 4, G 4 und H 4.

F. Wie kann Weiß ſchlagen?

A. F 4 nimmt G 5; oder G 4 nimmt H 5, oder derſelbe Bauer nimmt F 5 +, oder H 4 nimmt G 5.

F. Wie kann Schwarz ſchlagen und zugleich + bieten?

A. F 5 nimmt G 4 +, oder H 5 nimmt G 4 +.

F. Wie ſchlägt Schwarz ohne + zu bieten?

A. G 5 nimmt H 4, oder G 5 nimmt F 4.

F. Auf welche Felder darf der weiße König bei obiger Stellung nicht ziehn, weil er ſich in + ſtellte?

A. Nicht auf E 3, denn dahin ſchlägt der Bauer D 4, und nicht auf E 4, denn dahin ſchlägt der Bauer F 5.

F. Auf welche Felder darf der ſchwarze König nicht ziehn?

A. Nicht auf D 6, noch auf E 5.

F. Der Bauer kann bei seinem ersten Zuge zwei Felder weit gehn, nicht etwa aber zugleich auch schlagen. Wie kann daher der Bauer B 2 nur ziehn, wenn er zwei Schritte thun soll?

A. B 2 — B 4.

F. Indem er aber B 2 — B 4 zieht, überschreitet er das Gebiet eines feindlichen Bauers (des Bauers C 4). **Das braucht sich dieser nicht gefallen zu lassen und kann den Bauer schlagen.** Will er ihn aber schlagen, **so schlägt er ihn so, als wäre er** (der weiße Bauer) **nur ein Feld weit** (auf B 3) **gegangen.** Auf welches Feld stellt sich daher auch der schwarze Bauer?

A. Auf B 3.

F. Wie nennt man dieses Schlagen, das nur den Bauern verstattet ist?

A. Das Schlagen en passant (im Vorübergehn).

F. Welcher Bauer kann bei obiger Stellung ebenfalls en passant genommen werden?

A. Der schwarze Bauer D 7, wenn er nämlich D 7 — D 5 ziehen will?

F. Auf welches Feld stellt sich dann der weiße Bauer C 5?

A. Auf D 6.

F. Wie pflegt man beim Schreiben, um deutlich zu sein, dieß zu bezeichnen?

A. C 5 nimmt en passant.

F. Obgleich keiner dieser Bauern matt setzen kann, so sind sie doch von großer Bedeutung, denn was wird jeder weiße Bauer, sobald er auf die achte Reihe — und jeder schwarze, sobald er auf die erste Reihe gelangt?

A. Offizier.

F. Für jeden dahin gelangenden Bauer kann man eine Dame — was aber auch eben so gut wählen?

A. Einen Springer, Thurm, oder Laufer.

F. Gewöhnlich nimmt man den Bauer vom Brete und setzt den verlangten Offizier an seine Stelle. Doch ist dieses Umtauschen, besonders wenn nur noch wenige Steine sich

auf dem Brete befinden, nicht nöthig. Welche Erklärung aber ist nöthig, sobald man einen Bauer auf sein letztes Feld zieht?

A. Ob er eine Dame, ein Thurm, Laufer oder Springer sein solle.

F. Kann man aber für den Bauer einen Offizier verlangen, den man noch nicht verloren hat, und den das Schachspiel gar nicht enthält, eine zweite Dame, einen dritten Springer u. s. w.? So sonderbar die Regel scheinen mag, **welche dieses gestattet**, so weiß sie doch den tapfern Bauer, der das letzte Feld erringt, unter allen Umständen, auch dann, wenn kein einziger Offizier geschlagen worden ist, zu belohnen. Welche Regel mußt Du aber um so mehr anerkennen, da alle große Schachspieler und alle namhaften Schachklubs dieselbe angenommen haben?

A. **Die Regel, daß man den Bauer auch zu einer zweiten Dame, zu einem dritten Springer u. s. w. erheben kann.**

F. Wie nennt man einen Bauer, der bei keinem feindlichen Bauer vorbeizugehen hat, und daher um so eher das letzte Feld erreichen kann?

A. Einen Freibauer.

F. Welcher Bauer ist in obigem Diagramm ein Freibauer?

A. A 2.

F. Wie nennt man einen Bauer, der von einem andern Bauer unterstützt oder gedeckt ist?

A. Einen verbundenen Bauer.

F. Schlägt Weiß F 4 — G 5, durch welchen Bauer ist dann der weiße Bauer G 5 gedeckt?

A. Durch H 4.

F. Wie nennt man zwei Bauern, die auf einer und derselben Linie stehen?

A. Einen Doppelbauer.

F. Welche Bauern sind hier ein Doppelbauer?

A. C 2 und C 5; D 4 und D 7.

F. Wie nennt man drei Bauern auf einer Linie, die auch vorkommen können?

A. Einen dreifachen Bauer oder Triplebauer.

Bei obiger Stellung macht der Anziehende, indem er zuerst eine Dame erlangt, matt. Weiß soll anziehen. Welchen Bauer wirst Du zuerst ziehen? Etwa den Freibauer? Versuchs!

Weiß.	Schwarz.
1) A 2 — A 4.	1) F 5 nimmt G 4 +.
2) K. F 3 — G 3.	2) G 5 — H 4 +.
3) K. nimmt H 4.	3) D 4 — D 3.
4) C 2 nimmt D 3.	4) C 4 nimmt D 3.
5) A 4 — A 5.	5) D 3 — D 2.
6) A 5 — A 6.	6) D 2 — D 1 wird Dame.
7) A 6 — A 7.	Die schwarze Dame kann nun auf A 1, oder A 4 sich stellen, um im nächsten Zuge den Bauer A 7, oder wenn derselbe eine Dame geworden ist, die weiße Dame A 8 zu nehmen. Auch folgender Zug, der ein Matt vorbereitet, ist gut:
	7) Dame D 1 — D 5.
8) B 2 — B 4.	
Länger hält sich Weiß, wenn es die Dame, die es bekommen kann, sich schlagen läßt.	
	8) K. E 6 — F 5.
9) K. H 4 — G 3; schlägt nicht, um nicht durch die Dame auf H 1 matt zu werden.	9) Dame D 5 — F 3 +.
10) K. G 3 — H 2.	10) G 4 — G 3 +.
11) K. H 2 — H 3.	Hier könnte Schwarz den Bauer G 3 — G 2 ziehen und + geben, nämlich durch die Dame, indem dieselbe in Wirkung tritt.

F. Wie nennt man ein solches +, das nicht mit dem Steine, mit welchem man zieht, sondern durch einen dahinter stehenden Stein gegeben wird?

A. Ein aufgedecktes +.

F. Ein solches +, oft von großem Nutzen, wäre hier ein verlorener Zug. Wie aber kann Schwarz in 2 Zügen Matt setzen?

A. 11) D. F 3 — F 2.

12) A 7 — A 8 wird Dame. 12) D. F 2 — H 2 + und Matt.

Zieht der weiße König im 10. Zuge, anstatt auf H 3, auf G 1, so giebt die Dame auf F 2 + und dann auf H 2 Matt.

Weiß hat das Spiel verloren, das er hätte gewinnen müſſen. Er? Iſt das richtig geſagt?

A. Sehr gut; man verſteht darunter den Herrn Weiß, der darum ſo heißt, weil er mit den Weißen ſpielt.

Wie hätte er ziehen ſollen?

1) G 4 nimmt F 5 +. 1) K. nimmt F 5.

2) F 4 nimmt G 5. Was ſoll Schwarz thun? Auf den Bauer C 5 losgehn, denſelben nehmen und verhindern, daß A 2 zur Dame gehe? Das kann er. Aber Weiß zieht ſogleich G 5 — G 6 und bringt entweder dieſen oder den Bauer A 2 zur Dame.

Er verſucht: 2) D 4 — D 3.

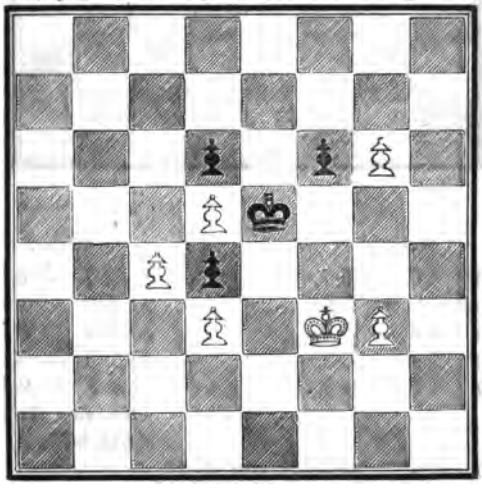
3) C 2 nimmt D 3. 3) C 4 nimmt D 3.

4) A 2 — A 4. 4) D 3 — D 2.

5) K. F 3 — E 2. Kein Schachſpieler ſpielt dieſes Spiel weiter; ſteht er ſo ſchlecht, als Schwarz, ſo „giebt er die Partie auf". Du aber ſollſt es mit Deinem Freunde fortſetzen und das Matt durch die wenigſten Züge zu bewerkſtelligen ſuchen.

In den beiden folgenden Endſpielen braucht Weiß keinen Offizier.

Weiß zieht an und ſetzt mit dem dritten Zuge Matt.



Weiß.	Schwarz.
1) K. F 3 — G 4.	1) F 6 — F 5, +. Schwarz hat keinen andern Zug.
2) K. G 4 — G 5.	2) F 5 — F 4.

3) G 3 nimmt F 4 + und Matt.

Weiß zieht an und ſetzt mit dem ſechſten Zuge Matt.

Weiß.	Schwarz.
1) H 6 — H 7.	1) B 7 — B 5.
2) K. G 6 — H 6.	2) B 5 — B 4.
3) G 2 — G 4.	3) B 4 — B 3.
4) G 4 — G 5.	4) B 3 — B 2.
5) G 5 — G 6.	5) B 2 — B 1 wird eine Dame, die nichts hilft.

6) G 6 — G 7 + und Matt.

F. Steht aber der schwarze Bauer nicht auf B 7, sondern auf C 6, so muß Weiß ganz anders ziehn, warum?

A. Weil dann der schwarze Bauer im 5. Zuge auf C 1 + bietet.

Darauf folgt:

Weiß.	Schwarz.
6) K. H 6 — H 5.	6) Dame C 1 — G 1.
7) K. H 5 — H 6.	Geht der K. auf H 4, so nimmt die Dame den Bauer G 6 sogleich.
	7) D. G 1 — G 4.
8) G 6 — G 7 +.	8) D. nimmt G 7 +.
9) K. H 6 — H 5.	9) K. nimmt H 7.

F. In wie viel Zügen Matt?

A. In vier Zügen, indem die Dame auf G 2 und der schwarze König in zwei Zügen von H 7 auf F 6 geht.

F. Aber auch wenn Schwarz einen Bauer auf C 7 hat, muß Weiß beim Anzuge gewinnen, nur muß er den König nicht auf H 6, sondern auf F 7 stellen. Aber darf er das im ersten Zuge?

A. Nein; der schwarze K. würde auf H 7 ziehen und den Bauer angreifen. Darum:

1) G 2 — G 4.	1) C 7 — C 5.
2) G 4 — G 5.	2) C 5 — C 4.
3) K. G 6 — F 7.	3) K. H 8 — H 7.

Zieht Schwarz C 4 — C 3, so erfolgt das Matt schon im 7. Zuge: 4) G 5 — G 6, 5) G 6 — G 7 +, 6) G 7 — G 8 Dame +, der schwarze K. nimmt den Bauer H 6, 7) D. G 8 — G 6 + und Matt.

4) G 5 — G 6 +.	4) K. nimmt H 6.
5) G 6 — G 7.	5) C 4 — C 3.
6) G 7 — G 8 Dame.	6) K. H 6 — H 5.

Weiß kann in 2 Zügen den schwarzen Bauer bekommen, aber wie in drei Zügen Matt geben?

7) D. G 8 — G 3.	7) C 3 — C 2.
8) K. F 7 — F 6.	8) C 2 — C 1 Dame.
9) D. G 3 — H 3 + und Matt.	

Kann Weiß beim Anzuge gewinnen?

Weiß bekommt eher eine Dame, als Schwarz.

1) H 5 — H 6.	1) A 4 — A 3.
2) H 6 — H 7.	2) A 3 — A 2.
3) H 7 — H 8 Dame.	3) A 2 — A 1 bekommt

auch eine Dame, bietet zugleich +, der weiße König muß ziehen, die Dame A 1 nimmt die Dame H 8 und gewinnt.

F. Worauf muß daher Weiß bedacht sein, anstatt den Bauer A 5 zur Dame bringen zu wollen?

A. Den Bauer A 4 zu erobern.

1) K. E 5 — D 4.	1) A 4 — A 3.
2) K. D 4 — C 3.	2) A 3 — A 2.
3) K. C 3 — B 2.	3) A 2 — A 1 Dame +.

F. Weiß nimmt die Dame; was aber soll nun Schwarz thun? Der schwarze König kann in drei Zügen den Bauer A 5 gewinnen; aber was thut unterdessen Weiß?

A. Der Bauer H 5 geht zur Dame und gewinnt das Spiel.

F. Kann Schwarz das hindern?

A. Sehr wohl; der schwarze König muß nicht auf den Bauer A 5, sondern auf den Bauer H 5 losgehen.

F. In wie viel Zügen kann er diesen Bauer gewinnen, mag derselbe stehen bleiben, oder vorwärts gehen?

A. In vier Zügen.

F. Was thut unterdessen Weiß, anstatt den Bauer A 5, der einmal nicht gerettet werden kann, zu ziehen und ein Tempo zu verlieren?

A. Der weiße König geht in vier Zügen von A 1 auf C 5.

F. Was thut derselbe König in den nächsten vier Zügen?

A. Er geht auf B 6, nimmt B 7, dann A 6 und zieht auf B 7, damit der Bauer zur Dame gehe und gewinne.

Dennoch konnte Schwarz das Spiel remis machen. Nur mußte er gleich anfangs besser ziehen und nicht dadurch, daß er den Bauer A 4 zur Dame zog, ein Tempo verlieren.

Also noch einmal!

Weiß.	Schwarz.
1) K. E 5 — D 4.	1) K. D 7 — E 6 (anstatt A 4 — A 3).
2) K. D 4 — C 4.	2) K. E 6 — F 6.
3) C 4 — B 4.	3) K. F 6 — G 5.
4) K. nimmt A 4.	4) K. nimmt H 5.
5) K. A 4 — B 4.	5) K. H 5 — G 5.
6) K. B 4 — C 5.	6) K. G 5 — F 5.
7) K. C 5 — B 6.	7) K. F 5 — E 5.
8) K. nimmt B 7.	8) K. E 5 — D 5.
9) K. nimmt A 6.	9) K. D 5 — C 6.
	Hier hat Schwarz die Opposition erlangt, die er nicht erlangen konnte, wenn er den Bauer A 4 zur Dame zog.
10) K. A 6 — A 7.	10) K. C 6 — C 7.
	Nur ja nicht auf B 5, weil dann der Bauer zur Dame geht.
11) A 5 — A 6.	11) K. C 7 — C 8.
	Nur ja nicht auf C 6, weil der weiße König auf B 8 zieht.
12) K. A 7 — B 6.	12) K. C 8 — B 8.

Weiß kann nicht gewinnen, auch wenn er noch einen schwarzen Laufer, der + bieten könnte, hätte.

13) A 6 — A 7+.	13) K. B 8 — A 8.
14) K. B 6 — A 6 macht patt.	

Zieht Weiß anders, so nimmt Schwarz den Bauer; oder, wenn dieser durch einen Laufer gedeckt wurde, so folgt auf 14) K. A 6 — B 5. 14) K. A 6 — B 7 immer remis; das Feld A 8 kann dem schwarzen Könige nicht genommen werden.

Dieß Spiel ist vom 1. Zuge an zu wiederholen. Bei jedem Zuge fragt Euch, ob Weiß oder Schwarz auch anders ziehen kann und wie dann das Spiel sich gestaltet.

Dann stellet den schwarzen König auf B 8, den weißen König auf B 6 und laßt denselben noch einen Bauer auf Linie A und einen schwarzen Laufer haben. Ueberzeugt Euch, daß Schwarz remis machen kann, ebenso, wenn der schwarze K. auf G 8 stände und Weiß einen Bauer auf Linie H und einen weißen Laufer hätte.

Weiß zieht an und versucht zu gewinnen.

1) K. D 3 — E 3.	1) K. D 6 — E 6.
2) K. E 3 — F 4.	2) K. E 6 — F 6 recht gezogen.
3) K. F 3 — G 4.	3) K. F 6 — E 6 schlecht gezogen,
Schwarz mußte sich dem Könige entgegenstellen.	
4) K. G 4 — G 5.	4) K. E 6 — E 7.
5) K. G 5 — F 5.	5) K. E 7 — D 6.
6) K. F 5 — F 6.	6) K. D 6 — D 7.
7) K. F 6 — E 5.	7) K. D 7 — C 6.

8) K. E 5 — E 6. Jetzt muß der ſchwarze König die Deckung aufgeben.
8) K. C 6 — C 7.
9) K. nimmt Bauer. 9) K. C 7 — D 7.

Schwarz hat die Oppoſition und kann remis machen.

10) K. D 5 — E 5. 10) K. D 7 — E 7.
11) D 4 — D 5. 11) K. E 7 — D 7.
12) D 5 — D 6. 12) K. D 7 — E 8 ſehr ſchlecht, denn nun gewinnt Weiß die Oppoſition.
13) K. E 5 — E 6. 13) K. E 8 — D 8.
14) D 6 — D 7. 14) K. D 8 — C 7.
15) K. E 6 — E 7 und im nächſten Zuge eine Dame.

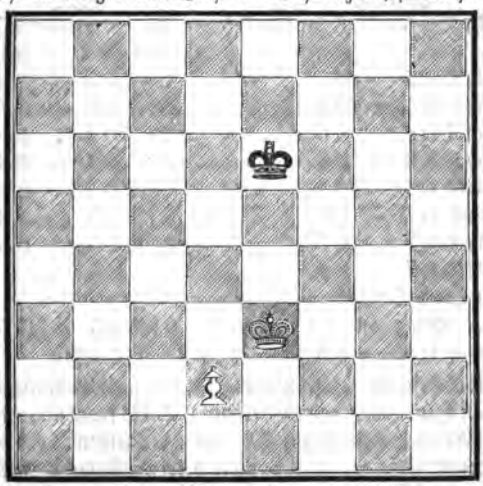
Setze den ſchwarzen König auf D 7 zurück, den weißen König auf E 5 und den Bauer auf D 6.

Wie muß Schwarz ziehn, anſtatt auf E 8?

11) K. D 7 — D 8.
12) K. E 5 — E 6. 12) K. D 8 — E 8.
13) D 6 — D 7 +. 13) K. E 8 — D 8.

Weiß muß nun entweder den Bauer ſich nehmen laſſen, oder den K. auf D 6 ziehen und patt ſetzen.

Weiß zieht an und gewinnt. Zieht aber Schwarz an, ſo macht er remis.



Weiß.	Schwarz.
1) K. E 3 — D 4.	1) K. E 6 — D 6.

F. Durch welchen Zug gewinnt jetzt Weiß die Opposition und dadurch das Spiel?

A. 2) D 2 — D 3.	2) K. D 6 — C 6 (oder E 6).
3) K. D 4 — E 5.	3) K. C 6 — D 7.
4) K. E 5 — D 5.	4) K. D 7 — C 7 (oder E 7).
5) K. D 5 — E 6.	5) K. C 7 — C 6.
6) D 3 — D 4.	6) K. C 6 — C 7.
7) D 4 — D 5.	7) K. C 7 — D 8.

Zieht Schwarz auf C 8, so geht Weiß sogleich mit dem K. auf E 7, oder auch eben so gut mit dem Bauer vor.

8) K. E 6 — D 6.	8) K. D 8 — C 8 (oder E 8).

9) K. D 6 — E 7, der Bauer geht nun zur Dame.

Wiederholet dieses Spiel, laßt Schwarz anders ziehn, besonders da, wo „oder" steht. Ueberzeugt Euch, daß der weiße König, wenn er nun auch auf andere Linien gehen muß, doch immer nach derselben Regel zu ziehen hat.

Jetzt ziehe Schwarz an.

Schwarz.	Weiß.
1) K. E 6 — E 5 (oder D 5).	1) D 2 — D 3 (oder D 2 — D 4 +).
2) K. E 5 — D 5.	2) D 3 — D 4.
3) K. D 5 — D 6.	3) K. E 3 — E 4.
4) K. D 6 — E 6.	4) D 4 — D 5 +.
5) K. E 6 — D 6.	5) K. E 4 — D 4.
6) K. D 6 — D 7.	6) K. D 4 — E 5.
7) K. D 7 — E 7.	7) D 5 — D 6 +.
8) K. E 7 — D 7.	8) K. E 5 — D 5.
9) K. D 7 — D 8.	

Du weißt, daß Schwarz verloren wäre, wenn der König auf E 8 ginge.

	9) K. D 5 — E 6.
10) K. D 8 — E 8 u. s. w.	patt oder remis.

Stelle den schwarzen König auf H 8, den weißen König auf H 1, den weißen Bauer aber, wie vorher, auf D 2. Es fragt sich, wie nun?

A. Es ist ganz dasselbe Spiel mit demselben, vom Anzuge abhängenden Erfolge, nur daß die beiden Könige drei Schritte

mehr zu thun haben. Sehr schön, wenn Ihr bei ähnlichen Stellungen, die Ihr Euch einander vorlegt, Euch übt zu berechnen, ob der Bauer zur Dame geführt werden kann, oder nicht.

Weiß zieht an und gewinnt.

Diese interessante Stellung, von Kieseritzky in einer französischen Schachzeitschrift gegeben, lehrt Dich, wie Bauern mit großem Verlust, aber doch glücklich die Bahn zur Dame erstürmen.

Weiß.	Schwarz.
1) C 4 — C 5.	1) D 6 nimmt C 5 (oder B 6 nimmt, oder G 5 — G 4).
2) A 4 — A 5.	2) B 6 nimmt A 5.
3) B 5 — B 6.	3) C 7 nimmt B 6 oder geht auf C 6.
4) D 5 — D 6 und in zwei Zügen Dame.	

1. Variante.

1) C 4 — C 5.	1) B 6 nimmt C 5.
2) A 4 — A 5.	2) C 5 — C 4.
3) A 5 — A 6.	3) B 7 nimmt A 6.
4) B 5 nimmt A 6.	4) C 4 — C 3.
5) K. E 4 — D 3.	

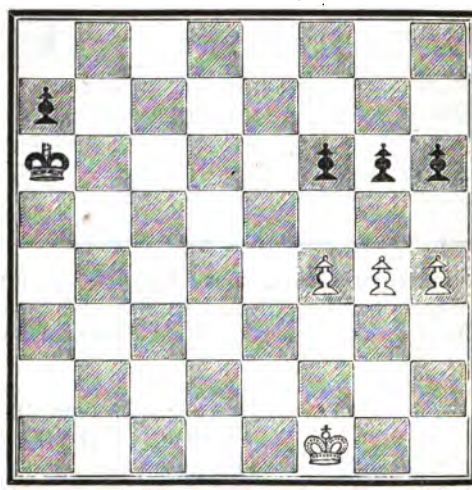
2. Variante.

1) C 4 — C 5.	1) G 5 — G 4.
2) A 4 — A 5.	2) H 4 — H 3.
3) G 2 nimmt H 3.	3) G 4 — H 3.
4) K. E 4 — F 3.	4) H 3 — H 2.
5) K. F 3 — G 2.	5) B 6 nimmt C 5.
6) A 7 — A 6.	6) B 7 nimmt A 6.

7) B 5 nimmt A 6 und wird in 2 Zügen Dame.

Haſt Du mit dem Weſen dieſes Spieles Dich vertraut gemacht, ſo dürfteſt Du nun wohl errathen, wie man bei folgender Stellung verfahren müſſe.

Weiß zieht an und gewinnt.



Weiß.	Schwarz.
1) G 4 — G 5.	1) F 6 nimmt G 5, (oder H 6 nimmt).
2) H 4 — H 5.	2) G 6 nimmt H 5.
3) F 4 — F 5.	

F. Nützt es, wenn der ſchwarze König auf den Bauer F 5 losgeht?

A. Nein, er kommt um einen Zug zu ſpät.

F. Würde er auch zu spät kommen, wenn er auf B 6 oder B 4 stände?

A. Nein, er würde den Bauer und das Spiel gewinnen. Er stellt daher einen andern Versuch an.

		3) K. A 5 — B 5.
4)	F 5 — F 6.	4) K. B 5 — B 4.
5)	F 6 — F 7.	5) A 7 — A 5.
6)	F 7 — F 8 Dame +.	6) K. B 4 — B 3.
7)	Dame nimmt H 6.	7) A 5 — A 4.
8)	D. nimmt G 5.	8) A 4 — A 3.
9)	D. nimmt H 5.	9) A 3 — A 2.

10) D. H 5 — E 5. Hier steht die Dame vortrefflich. Aber konnte sie nicht auch ziehn

10) H 5 — D 1 +? Dieß wäre ein sehr schlechter Zug, wovon Du Dich überzeugen magst.

		10) K. B 3 — B 2.
11)	D. D 1 — D 4 +.	11) K. B 2 — B 1.
12)	D. D 4 — B 4 +.	12) K. B 1 — C 2. Ebenso gut konnte der König auf A 1 gehen. Weiß kann nichts thun, als Patt machen.
13)	D. B 4 — A 3.	13) K. C 2 — B 1.
14)	D. A 3 — B 3 +.	14) K. B 1 — A 1.

Weiß kann das Spiel nur remis halten.

Anstatt jenes schlechten Zuges sollst Du kühne und schöne Züge sehn. Setze das Spiel auf wie es nach dem achten Zuge stand:

Weiß: König F 1, Dame G 5.

Schwarz: K. B 3, B. A 3 und H 5.

Weiß zieht, anstatt mit der Dame H 5 zu nehmen:

9)	K. F 1 — E 2.	9) A 3 — A 2.
10)	K. E 2 — D 2.	10) A 2 — A 1 Dame.
11)	D. G 5 — B 5 +.	11) K. B 3 — A 3
12)	D. B 5 — A 5 +.	12) K. A 3 — B 2, um nicht die Dame zu verlieren.
13)	D. A 5 — B 4 +.	13) K. B 2 — A 2.

Wie zieht nun Weiß?

14) K. D 2 — C 2. Schwarz kann mit der Königin auf 5 Feldern + geben, verliert aber

dabei die Dame, oder wird sogleich matt. Bietet er aber nicht +, und giebt er die Dame auch nicht auf D 4 Preis, so setzt die weiße Dame sogleich auf A 4 Matt.

Zurück zum Diagramm! Setze auf und laß Schwarz im ersten Zuge anders ziehn.

1) G 4 — G 5. 1) H 6 anstatt F 6 nimmt G 5.

Wie muß nun Weiß ziehn, um durchzubrechen?

2) F 4 — F 5, und was ist sein nächster Zug?

3) Entweder H 4 — H 5, oder F 5 nimmt G 6.

Durch unzählige merkwürdige Bauernstellungen kann man den Beweis liefern, daß des Schachspielers größte Kunst in Führung der Bauern besteht. Dies Kapitel aber sei mit folgender Stellung geschlossen.

Weiß zieht an und gewinnt.

Der Gewinn hängt nur von dem ersten Zuge ab, den Weiß thut, ein Zug, den ein Anfänger schwerlich findet.

F. Ist es A 5 — A 6?

A. Gewiß nicht; denn B 7 nimmt ja diesen Bauer.

F. Oder D 6 — D 7 +?

A. Auch nicht; denn der schwarze König, der vorher gar nicht ziehen konnte, wird frei, nimmt den Bauer E 7 und, wenn Weiß durch D 7 — D 8 sich eine Dame machen will, auch diese.

Es bleibt nichts übrig, als mit dem Könige zu ziehen; aber wohin? Auf H 2? oder F 2? Wir wollen sehen:

Weiß.	Schwarz.
1) K. G 2 — H 2.	1) F 4 — F 3.
2) K. H 2 — G 1.	2) G 4 — G 3.
3) K. G 1 — F 1 (oder H 1)	3) H 4 — H 3.
4) K. F 1 — G 1.	4) H 3 — H 2 +.
5) K. G 1 — H 1, denn geht er auf F 1, so giebt H 2 — H 1 Dame sogleich Matt.	5) F 3 — F 2.
6) K. H 1 — G 2.	6) H 2 — H 1 Dame +.

Nimmt nun Weiß die Dame, so erfolgt F 2 — F 1 Dame + und Matt.

F. Also muß wohl der König im ersten Zuge nicht auf H 2, sondern auf F 2 gehen?

A. Ob er auf H 2 oder F 2 geht, muß ganz gleich sein, denn in beiden Fällen nimmt er dieselbe Stellung gegen die Bauern ein. Der Unterschied ist nur, daß Schwarz dann nicht F 4 — F 3, sondern den entsprechenden Zug: H 4 — H 3 zieht u. s. w. Ihr werdet nicht versäumen, die folgenden Züge zu thun. Dann habt Ihr zu untersuchen, ob Weiß im ersten Zuge auf F 1 oder H 1 zu ziehen hat. Es wird Euch leicht sein zu finden, daß er auch hier verlieren muß. Es ist nun klar, wie er zu ziehen hat:

1) K. G 2 — G 1.	1) H 4 — H 3, oder F 4 — F 3 bleibt ganz dasselbe.
2) K. G 1 — H 2.	2) F 4 — F 3.
3) K. H 2 — G 3.	3) F 3 — F 2 (oder H 3 — H 2)
4) K. nimmt F 2.	4) H 3 — H 2.
5) K. F 2 — G 2.	5) G 4 — G 3.
6) K. G 2 — H 1.	6) G 3 — G 2 +.
7) K. nimmt.	7) Bauer Dame +.
8) K. nimmt.	Schwarz muß nun den Bauer B 7 ziehen. Weiß nimmt denselben nicht, um nicht Patt, sondern in 3 Zügen Matt zu machen.

Ueberzeuge Dich, daß Schwarz nicht beſſer ziehen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) K. G2 — G1.	1) G4 — G3.
2) K. G1 — G2.	2) F4 — F3 +.

3) K. nimmt F3 und dann auch die beiden andern Bauern.

Vierzehntes Kapitel.

Spiel mit verſchiedenen Steinen.

Bei allen nun folgenden Diagrammen, die verſchiedene Steine enthalten, mußt Du, eh Du fragſt, wie zu ziehen ſei, vorher auf das Genaueſte Dich **orientiren**: Wie viel und welche Steine hat Weiß, hat Schwarz? Wo ſtehn die Könige und wie ſtehn ſie, bedroht, oder in Sicherheit? Kein Stein ſei überſehen und bei jedem ſei gefragt: kann er ziehen und wohin; kann er nehmen oder genommen werden? u. d. m. Wenn Du nun folgender Stellung dieſe Aufmerkſamkeit gewidmet,

Weiß zieht an und ſetzt ſogleich Matt; Schwarz beim Anzuge desgl.

ſo laß Dich fragen: Wie macht Weiß mit dem einzigen Bauer, den es hat, ſogleich Matt?

A. F 7 — F 8 wird Springer + und Matt.

F. Auch Schwarz kann, wenn er anzieht, ſogleich Matt machen. Etwa durch F 2 — F 1 Dame?

A. Nein, der König kann auf H 2 ziehen und hat dann auch noch mehre Züge.

F. Schwarz kann ein + geben, das oft von großer Wirkſamkeit iſt: S. H 5 — G 3, + nicht nur vom Springer, ſondern auch vom Thurm aufgedeckt. Wie nennt man ein ſolches +?

A. **Ein Doppelſchach.**

F. Wohin zieht aber Weiß, noch lange nicht Matt?

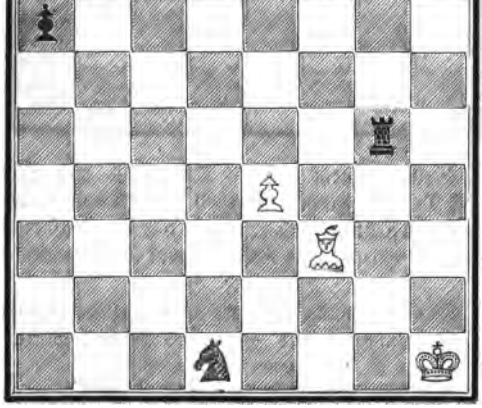
A. K. auf G 2.

F. Wie aber macht Schwarz ſogleich Matt?

A. S. H 5 — F 4 + aufgedeckt und Matt.

Ob Du folgende Stellung gehörig anſehen wirſt?

F. Wie macht Weiß, und wie macht auch Schwarz beim Anzuge ſogleich Matt?



A. Weiß: E 4 — E 5 + aufgedeckt und Matt.
Schwarz: S. D 1 — F 2 + und Matt.

F. Könnte Weiß auch Matt ſetzen, wenn der ſchwarze Thurm auf G 7 ſtände?

A. Nein, Schwarz könnte vorziehen, T. G 7 — B 7 und Weiß wäre dann verloren.

F. Wie macht Weiß und wie macht auch Schwarz beim Anzuge ſogleich Matt?

A. Weiß: Thurm E 4 — E 8 + + und Matt.
Hier ſiehſt Du den großen Vortheil eines Doppelſchachs: Der Thurm auf E 8 ſteht en prise, ebenſo wie der Laufer; Schwarz aber kann mit einem Zuge nicht zweimal ſchlagen und iſt drum Matt.

F. Wie aber macht Schwarz beim Anzuge ſogleich Matt?

A. S. nimmt Laufer + aufgedeckt und Matt.

F. Wozu iſt der Bauer H 3 nöthig?

A. Um das Feld G 2 zu decken.

F. Wenn der andre ſchwarze Bauer nicht auf A 7, ſondern auf C 7 ſtände, wie könnte Weiß auch dann, wenn auch nicht im erſten Zuge, Matt machen?

A. 1) T. E 4 — A 4 + +. 1) K. A 8 — B 8.
2) T. A 4 — A 8 + und Matt.

Weiß zieht an und macht mit dem vierten Zuge Matt. Auch Schwarz, wenn er den Anzug hat, kann Matt ſetzen.

Weiß. Schwarz.

1) S. D 5 — C 7 +. 1) K. A 8 — B 8.
2) S. C 7 — A 6 + +. 2) K. B 8 — A 8, zöge der K. auf C 8, ſo erfolgt D. D 6 — C 7 Matt.

Wie zieht nun Weiß?

3) D. D 6 — B 8 +. 3) T. nimmt D.
4) S. A 6 — C 7 + und Matt.

F. Wie nennt man ein ſolches Matt, das dem von ſeinen eigenen Steinen eingeſchloſſenen Könige gegeben wird?

A. **Ein erſticktes Matt** (mat étouffé).

F. Welcher Stein nur kann ein ſolches Matt geben?

A. Der Springer.

F. Braucht Weiß den Laufer C 5, um Matt zu machen?

A. Zu dieſem Zwecke nicht.

F. Auch Schwarz kann Matt geben, und zwar mit dem wie vielſten Zuge? Sieh Dir's genau an und übereile Dich nicht! Etwa mit dem erſten? Dame nimmt H 2 +?

A. Nein, die weiße Dame nähme ja die ſchwarze, ſondern:

Schwarz.	Weiß.
1) Dame H 8 — A 1 +.	1) Laufer C 5 — G 1.
2) S. G 5 — F 2 + und Matt.	

Alſo auch ein erſticktes Matt.

Kann Weiß gewinnen?

Wie ſoll Weiß, deſſen Dame en prise ſteht vom Thurm und dem zwei verderbliche Schach drohen, einmal durch S. F 7 nimmt S. +, wodurch zugleich die Dame angegriffen wird, dann durch G 2 — G 1 Dame +, ſich retten?

Weiß.	Schwarz.
1) S. nimmt S. +.	1) K. H 8 — G 8.
2) S. nimmt Thurm +.	2) K. G 8 — H 8, denn G 7 darf nicht ſchlagen, weil er den K. in + ſtellte.
3) D. G 6 — H 7 + und Matt.	

F. Ist das richtig?

A. Nein, Schwarz muß im ersten Zuge mit dem Thurm den Springer nehmen, es folgt G 2 — G 1 Dame +, und Weiß ist verloren. Ja, wenn Weiß, anstatt eines Laufers, einen Thurm auf E 4 hätte, dann wäre in drei Zügen Matt zu machen:

1) S. nimmt S. +. 1) Thurm nimmt T.
2) T. E 4 — E 8 +. 2) T. F 7 — F 8.
3) T. nimmt T. + und Matt.

Ein anderer Rettungsversuch:

1) S. nimmt S. +. 1) T. nimmt T.
2) D. nimmt Thurm H 6 +. 2) G 7 nimmt Thurm.
3) L. F 4 nimmt G 2.

Auch hier muß Weiß verlieren, denn Schwarz hat nicht nur einen Bauer mehr, sondern auch die **Qualität.**

F. Was heißt das? Wann hat man die **Qualität?**

A. Wenn man einen Thurm (oder gar eine Dame) gegen einen Laufer oder Springer hat.

F. Ein Laufer oder ein Springer, ohne Unterstützung anderer Steine, ist bei weitem nicht so stark, als ein Thurm. Wie werden daher diese beiden Offiziere zum Unterschiede von Thurm und Dame genannt?

A. Die leichten oder kleinen Offiziere.

Ihr habt das Spiel vom dritten Zuge an (Schwarz hat zu ziehen) weiter zu spielen und zu studiren, wie Schwarz gewinnen muß. Er hat sich wohl in Acht zu nehmen. Zöge er z. B. im 3. Zuge K. H 8 — G 8, wie machte dann Weiß remis? L. G 2 — D 5 und nimmt im nächsten Zuge den Thurm, der nicht ziehen kann. Auch ohne den Bauer H 6 muß Schwarz gewinnen. Ehe Ihr aber diesen Kampf beginnt noch einmal die Frage: wie rettet sich Weiß bei der Stellung, die das Diagramm zeigt?

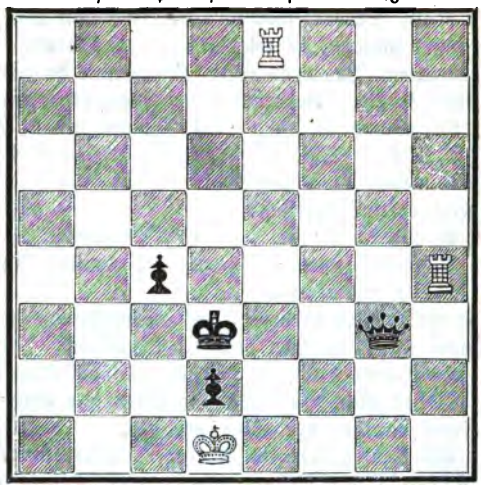
Weiß. Schwarz.

1) Dame G 6 — H 7 +. 1) Thurm nimmt Dame.
2) S. E 5 — G 6 +. 2) K. H 8 — G 8.
3) S. G 6 — E 7 + und Weiß fährt fort auf G 6 und E 7 + zu geben — remis.

F. Wie nennt man ein solches +.

A. Ein immerwährendes oder ewiges Schach.

Wie macht Weiß auch bei dieſer Stellung remis?



Weiß.	Schwarz.
1) T. E 8 — D 8 +.	1) K. D 3 — C 3.

2) T. H 4 — H 3. **Gardez!** So rufen ſich nämlich Schachſtümper einander zu, wenn Einer des Andern Dame angreift.

F. Wie aber findet der Schachſpieler dieſe Warnung vom Feinde?

A. Lächerlich.

	2) D. nimmt T. H 3.
3) T. D 8 — D 3 +.	3) Bauer, Dame oder König nimmt Thurm und macht Patt. Nimmt aber Schwarz den Thurm nicht, ſo gewinnt Weiß, aber nicht ſo leicht.
	3) K. C 3 — B 2.
4) T. nimmt Dame H 3.	4) C 4 — C 3.

Wie muß Weiß ziehn, da der Bauer C 3 + bieten und dann Dame werden kann?

5) T. H 3 — H 1.	Wenn jetzt der Bauer C 3 zur Dame ginge, ſo nähme der weiße König den Bauer D 2 und dann der Thurm die Dame. Alſo:
	5) K. B 2 — B 1 (oder B 3).
6) K. D 1 — E 2 + aufgeb.	6) K. B 1 — C 2, damit der weiße König nicht auf D 3 gehe.

7) T. H 1 — D 1. 7) K. C 2 — B 2.
8) K. E 2 — D 3. Zöge Schwarz C 3 — C 2, so nähme der Thurm den Bauer D 2 und dann den Bauer C 2, der nicht ziehen darf. Also:
8) K. B 2 — B 3.
9) T. D 1 — B 1 +. 9) K. B 3 — A 2.
10) K. D 3 — C 2. 10) D 2 — D 1 Dame +.
11) T. nimmt Dame u. s. w.

Du siehst, was Bauern, die so weit vorgerückt sind, zu bedeuten haben. Setze den schwarzen König auf B 3, die beiden Bauern auf C 3 und D 3, den weißen König aber auf H 3 und den Thurm auf H 1.

F. Wer, gleichviel, ob Weiß oder Schwarz anzieht, muß gewinnen?

A. Schwarz.

Bei der folgenden Stellung sollst Du wissen, daß Weiß, ob er gleich einen Springer mehr hat, doch nur remis machen kann.

F. Wer zieht an?

A. Offenbar Schwarz; denn zöge Weiß an, so gewönne er sogleich den Thurm durch S. D 6 — F 7 +.

F. Alſo Schwarz zieht an, und was iſt ſein vortrefflicher Zug? Thurm nimmt Springer — wirklich?

A. Nein, Schwarz wäre abermals verloren, denn Weiß zöge T. H 1 — E 1 +; der ſchwarze König müßte von Linie E auf Linie F ziehen, und den Thurm en prise ſtehen laſſen.

F. Stände aber der ſchwarze König nicht auf E 5, ſondern auf E 7, wie müßte Weiß ziehen, um den Thurm D 6 zu gewinnen?

A. T. H 1 — H 7 +.

F. Wie zieht Schwarz am beſten?

A. K. E 7 — E 6.

F. Aber Weiß?

A. T. H 7 — H 6 + gewinnt im nächſten Zuge den Thurm. Macht aber Schwarz keine verkehrten Züge, ſo kann Weiß wohl den König auf ein Randfeld treiben, aber nicht Matt ſetzen. Wohl dürfte es Euch gelingen, durch eignes Studium Euch davon zu überzeugen.

Der Anziehende gewinnt und gleich ſein erſter Zug entſcheidet.

Weiß. Schwarz.

1) T. nimmt T. 1) K. nimmt Thurm.

2) Nun geht der Bauer E 4 zur Dame, ohne daß der ſchwarze König ihn einholen kann.

Schwarz.	Weiß.
1) A 7 — A 5 +.	1) K. nimmt A 5.
2) T. nimmt Thurm und gewinnt.	

Weiß zieht an und macht mit dem dritten Zuge Matt. Schwarz aber macht beim Anzuge remis.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame nimmt Dame +.	1) König nimmt Dame.
2) S. E 2 — C 1.	2) A 3 — A 2.
3) S. C 1 — B 3 + und Matt.	

Nicht blos der König, noch ein anderer Stein muß helfen, wenn ein leichter Offizier matt ſetzen ſoll, und hier hilft ein ſchwarzer Bauer den ſchwarzen König einſperren.

Kann Weiß nicht auch ziehen

1) S. E 2 — C 3 +?

Ein ſchlechter Zug, denn es folgt: 1) Dame nimmt S. +. Nimmt Weiß die Dame, ſo ſetzt er Patt, um aber zu ſehen, ob Weiß immer noch remis machen kann, laſſen wir ihn ziehen:

2) D. C 2 — D 1. Tauſcht Schwarz die Dame, ſo iſt das Remis fertig, denn der weiße König hält nun den ſchwarzen eingeſperrt.

2) D. C 3 — D 3 +.

Zieht Weiß die Dame vor, ſo tauſcht Schwarz und führt den Bauer zur Dame, darum

3) K. D 1 — E 1. 3) D. D 3 — B 1.

Tauſcht Weiß, ſo iſt er verloren, auch wenn die Dame auf D 1 zieht, weil Schwarz dann tauſcht. Wie zieht aber Weiß ganz gut?

4) K. E 1 — D 2 (oder D 1). 4) D. B 1 — B 2 +.

5) D. C 1 — C 2. 5) K. A 2 — A 1.

Auch Weiß zieht den König, anſtatt zu tauſchen, und hält das Spiel remis.

Schwarz zieht an.

F. Und wie zieht er? 1) Dame A 1 — B 2 + oder Dame nimmt Dame +?

A. Beide Züge ſind gleich gut, um remis zu machen. Der Springer, der die Dame wiedernimmt und + bietet, kann kein Tempo gewinnen, um das oben gegebene Matt zu bewerkſtelligen.

Der Anziehende gewinnt.

Weiß erobert mit großer Leichtigkeit die Dame und ohne einen Thurm zu verlieren, z. B.

Weiß.	Schwarz.
1) T. E 1 — G 1 +.	1) K. G 5 — H 6.
2) T. A 8 — H 8.	2) D. F 5 — H 7.
3) T. G 1 — H 1 + u. nimmt im nächsten Zuge die Dame,	
oder: 1) T. E 1 — G 1 +.	1) K. G 5 — F 6 (oder F 4).
2) T. A 8 — F 8 +.	2) K. F 6 — E 5.
3) T. G 1 — E 1 +.	3) K. E 5 — F 4.
4) K. E 1 — F 1 +.	4) K. F 4 — G 5.
5) T. F 8 nimmt Dame +.	

F. Und in wie viel Zügen Matt?

A. Hat Schwarz im 5. Zuge auf G 4 gezogen, in vier Zügen durch T. F 5 — F 8, T. F 1 — G 1 (Schwarz greift diesen Thurm an) T. F 8 — G 8 und T. G 1 — H 1 Matt; hat Schwarz aber im 5. Zuge G 5 — G 6 gezogen, in 3 Zügen durch T. F 5 — F 2, T. F 2 — G 2 + und T. F 1 — H 1 + und Matt.

Die beiden Thürme mit Hilfe ihres Königs können den schwarzen König mitten auf dem Brete, und auf jedem beliebigen Felde, z. B. auf E 4 Matt machen. Sehr natürlich, so viele Mühe auch diese kleine Aufgabe Manchem gemacht hat.

F. Steht ein weißer Thurm auf A 5, der schwarze König aber auf H 3, bis zu welcher Reihe kann da der schwarze König nur vorgehen?

A. Bis zur vierten Reihe.

F. Durch welchen Stein werden die Felder auf der vierten Reihe so gut wie Randfelder?

A. Durch den Thurm A 5.

F. Da Du nun gelernt hast, wie man mit einem Thurme den K. auf E 8 Matt macht, was mußt Du ebenso gut verstehen, sobald Du zwei Thürme hast, von denen der eine auf A 5 vier Reihen dem Könige abschneidet?

A. Den König auf E 4 Matt zu machen.

Jetzt setze die Steine auf, wie sie im Diagramm stehen. Schwarz zieht an und gewinnt, indem er sehr leicht den einen, sehr schwer aber auch den andern Thurm erobert.

Schwarz.	Weiß.
1) Dame E 5 — F 6 +.	1) K. A 1 — B 1.

F. Warum nicht auf A 2?

A. D. F 6 — F 2 +, gewönne sogleich den Thurm.

2) D. F 6 — B 6 +. 2) K. B 1 — A 1.

F. Warum nicht auf C 1?

A. D. B 6 — C 6 + gewönne T. A 8.

3) D. B 6 — D 4 +. 3) K. A 1 — B 1 (nicht besser A 2).

4) D. D 4 — B 4 +. 4) K. B 1 — C 2.

5) D. nimmt T. E 1. 5) T. A 8 — G 8 +.

6) K. G 5 — F 6. F. Der König muß schlechterdings auf den Thurm losgehen, warum?

A. Um nicht unausgesetzt + zu bekommen.

6) T. G 8 — F 8 +.

7) K. F 6 — E 7. 7) T. D 8 — C 8. Auf A 8 ginge der Thurm sogleich verloren und auf B 8 in 3 Zügen; besser steht er auf C 8. Hier kann er sich auch mit seinem Könige verbinden und von demselben gedeckt noch lange sich halten.

8) D. E 1 — A 5. F. Zöge jetzt der Thurm auf B 8, was erfolgte?

A. D. A 5 — C 7 + gewinnt den T.

F. Und wenn der T. auf G 8 zöge?

A. D. A 5 — A 2 +.

F. Zöge aber der Thurm auf H 8, wie würde da Schwarz, wenn nämlich Weiß den Thurm zu erhalten sucht, Matt machen?

A. D. A 5 — A 2 +. Weiß geht nun, um den Thurm nicht zu verlieren, auf der weißen Linie von C 2 bis H 7. Die schwarze Dame verfolgt ihn, ebenfalls auf einer weißen Linie von A 2 bis E 6. Dann zieht Schwarz den König auf F 7, um in zwei Zügen Matt zu geben.

Das sind die Heldenthaten, zu welchen diese Vorkenntnisse Dich geschickt machen. Aber nun sollst Du doch auch lernen, wie Schwarz gewinnt, wenn Weiß besser zieht? Das hoffe nicht! Wenn der weiße König und sein Thurm nahe genug bei einander stehen, um sich gegenseitig decken zu können, dann vermag Schwarz nur durch sehr überlegte und künstliche Züge zu gewinnen. Wohl giebt es treffliche Anweisungen, die mit diesen Zügen bekannt machen — s. das berühmte, auch von uns benutzte, Handbuch des Schachspiels, das v. Bilguer und v. d. Lasa herausgegeben —;

aber was es nicht giebt und nicht geben kann, das sind zahllose Varianten, welche diese Anweisungen begleiten müßten, sollte nirgends der Anfänger rathlos bleiben. So mangelhaft nun aber auch die Belehrung ist, die Du bei Fortsetzung dieses Spieles empfängst, so wirst Du doch gebeten, ihr alle mögliche Aufmerksamkeit zu widmen. Ehe Du aber einen neuen Zug thust, mußt Du, um nicht planlos zu ziehen, die zu erringenden Stellungen kennen, in welchen Schwarz ein forcirtes Matt geben kann.

Eine dieser günstigen Stellungen ist die folgende.

F. Wer zieht an?

A. Offenbar Schwarz; denn zöge Weiß, so würde derselbe den T. auf A 3 stellen und dann die Dame schlagen.

F. Also Schwarz zieht an, und was ist der entscheidende Zug, den er thut?

A. K. D 3 — C 4.

F. Denn mag nun Weiß ziehen T. A 2 — A 3 oder T. A 2 — B 2 oder C 2, was erfolgt?

A. Die Dame giebt entweder auf B 4 Matt oder nimmt den Thurm.

F. Es verſteht ſich, daß die Steine nicht gerade auf dieſen Feldern ſtehen müſſen. Wie viel mal kann dieſe Stellung auf dem Schachbrete ſtattfinden?

A. Vierundzwanzig mal.

F. Auch muß nicht nothwendiger Weiſe der ſchwarze König neben der Dame ſtehen, wo ſtände er ebenſo gut, als auf D 3?

A. Auf D 5.

Eine andere günſtige Stellung iſt dieſe:

Schwarz zieht an und gewinnt.

Wie zieht Schwarz? Ei, das iſt doch nicht ſchwer:

Schwarz.	Weiß.
1) D. A 4 — C 2 +.	1) K. B 2 — A 1, nur ja nicht auf A 3, weil dann die Dame den Thurm nähme.
2) K. D 3 — C 3.	Der weiße Thurm muß nun ziehen und von ſeinem Könige ſich entfernen. So? Er wird aber gar nicht weit gehen — Wie weit denn?
	2) T. B 1 — B 3 +.

Nimmt Schwarz, ſo macht er patt, darum

3) K. C 3 — C 4.	3) T. B 3 — B 4 +.
4) K. C 4 — D 3.	4) T. B 4 — B 3 + und ſo

würde der Thurm, immer auf Linie B, den König verfolgen bis zur 8. Reihe und zurück.

5) K. D 3 — D 2. 5) T. B 3 — B 2 remis.

Setze von neuem auf, um beſſer zu ſpielen:

1) K. D 3 — D 2. 1) T. B 1 — A 1.

2) D. A 4 — B 4 +. 2) K. B 2 — A 2.

F. Welchen Zug, den Du bereits kennſt, thut Schwarz, um im nächſten Zuge den Thurm zu gewinnen oder matt zu machen?

A. K. D 2 — C 2.

F. Geht aber der T. im erſten Zuge auf F 1 oder G 1, ſo iſt er ſogleich verloren, durch welche Züge aber, wenn er auf H 1 geht?

A. Die Dame giebt auf B 5, auf A 6 und dann auf B 7 +. Iſt die folgende Stellung nicht auch eine ſehr günſtige für Schwarz, um ſo mehr, da derſelbe anzieht?

F. Zieht Schwarz K. E 4 — E 3, ſetzt er dann nicht im nächſten Zuge Matt?

A. Nicht doch, Weiß zöge T. F 2 — F 3 + und dann patt oder remis. Anſtatt des Königs muß die Dame ziehn.

Schwarz.	Weiß.
1) D. D 3 — B 1 +.	1) K. E 1 — D 2 (iſt beſſer, als auf E 2).
2) D. B 1 — B 2 +.	2) K. D 2 — E 1.

3) D. B 2 — C 1 +. 3) K. E 1 — E 2.

Welcher Zug ist der beste, den Schwarz hat?

4) D. C 1 — G 1. Jetzt muß der Thurm ziehen.
4) T. F 2 — F 6 oder auf andre Felder, auf denen er nicht besser steht.

5) D. G 1 — G 4 +. 5) K. E 2 — F 1.
6) K. E 4 — E 3. 6) T. F 6 — F 2.
7) D. G 4 — H 3 +. 7) K. F 1 — G 1.
8) D. H 3 — G 3 +. 8) K. G 1 — H 1; dieser Zug ist besser, als den Thurm vorsetzen, weil Schwarz dann mit der Dame auf E 1 + gegeben und darauf den König auf F 3 gezogen hätte.
9) D. G 3 — H 4 +. 9) T. F 2 — H 2.
10) D. H 4 — E 1 +. 10) K. H 1 — G 2.
11) D. E 1 — F 2 +. 11) K. G 2 — H 3.
12) D. F 2 — F 3 +. 12) K. H 3 — H 4.

Wie Schwarz nun zieht, weißt Du.

Nun laß uns das Spiel, das wir Seite 80 bis zum achten Zuge geführt haben, fortsetzen. Der schwarze König stand auf E 7 und die Dame auf A 5. Der weiße König auf C 2 und der Thurm auf C 8. Weiß hat zu ziehen.

Schwarz. Weiß.

8) C 8 — C 4. Hier steht der Thurm, obgleich nur in der Nähe seines Königs, gut genug. Ganz unnütz würde es sein, wenn die Dame durch + bieten auf A 2 oder durch sonst einen Zug ihn angreifen wollte. Schwarz muß keine Gelegenheit versäumen, den König vorrücken zu lassen. Darum

9) K. E 7 — D 6. 9) T. C 4 — D 4 +.

Dieses + könnte dem Weißen eine Stellung verschaffen, aus welcher Schwarz nur mit vieler Mühe ihn vertreibt. Wie zieht Schwarz, damit Weiß eine solche Stellung nicht einnehme?

10) K. D 6 — E 5 und nicht auf C 5; denn zöge er auf C 5, so würde der weiße König — der doch auf ein Randfeld getrieben werden muß — auf D 3 gehen. Ueberzeuge Dich, daß er diesen Zug ohne alle Gefahr und nur dem Schwarzen zum Verdruß thun kann. Wollte aber auch

jetzt, nachdem der schwarze K. auf E 5 gegangen, der weiße K. auf D 3 ziehen, so würde der Thurm verloren sein. Darum

10) T. D 4 — D 3.

11) K. E 5 — E 4. 11) T. D 3 — D 2.
12) K. E 4 — E 3. 12) T. D 2 — D 3 +.
13) K. E 3 — E 2. 13) T. D 3 — B 3. Auf C 3 würde der T. verloren gehen durch D. A 2 +, dann D 2 +.

Wie zieht nun Schwarz, um den König von dem Felde C 2 zu treiben, ohne ihm eine bessere Stellung einzuräumen?

14) D. A 5 — F 5 + (nicht aber auf D 2, noch A 2, noch C 5 +). 14) K. C 2 — C 3 oder C 1.
15) D. F 5 — C 5 +. 15) K. C 3 — B 2.
16) K. E 2 — D 2. Zöge nun der weiße Thurm auf A 3, so würde die Dame auf E 5 (nicht aber auf C 2) und dann, wenn der weiße K. auf B 1 oder B 3 gezogen, auf B 5 + bieten, um darauf mit dem schwarzen Könige auf C 2 zu gehen.

Auf dieselbe Weise gelangt der schwarze König auf C 2, wenn Weiß im sechszehnten Zuge (anstatt des Thurmes) den König zieht: B 2 — A 2. Nur muß die Dame erst auf A 5 + geben. Setzt der Thurm vor, so folgt das + auf D 5 u. s. w. Setzt aber der Thurm nicht vor, sondern geht der König von A 2 auf B 1 oder B 2, so gewinnt die Dame ein Tempo, indem sie zieht D. A 5 — A 4. Darum

16) K. B 2 — B 1.

F. Warum?

A. Schwarz soll sich gelüsten lassen, auf C 2 + zu bieten und dann den Thurm zu nehmen.

17) D. C 5 — D 4. 17) T. B 3 — B 2 +.
18) K. D 2 — C 3. Gäbe nun der Thurm auf C 2 + so zöge der König auf B 3. Darum

18) K. B 1 — A 1.

F. Was soll Schwarz thun? Auf A 4 und dann auf D 1, oder auf D 1 und dann A 4 + bieten?

A. Schwarz soll ein Tempo gewinnen:

19) D. D 4 — A 7 +. 19) K. A 1 — B 1.
20) D. A 7 — A 4. Zöge nun der weiße König B 1 — C 1, so folgte Dame A 4 — A 3 und schlüge dann den Thurm. Darum 20) T. B 2 — B 8.

F. Durch welche Züge gewinnt nun Schwarz den Thurm?

A. 21) D. A 4 — D 1 +. 21) K. B 1 — A 2.
22) D. D 1 — E 2 +. 22) K. A 2 — B 1.
23) D. E 2 — F 1 +. 23) K. B 1 — A 2.
24) D. F 1 — F 2 + aber nicht G 2 +, damit die Dame auf A 7 Matt geben könnte, wenn der weiße König auf A 3 ziehen sollte. 24) K. A 2 — B 1.
25) D. F 2 — G 1 +. 25) K. B 1 — A 2.
26) D. G 1 — H 2 + und in 3 Zügen Matt.

Dieß Alles sei wiederholt, dann möget Ihr bei einer beliebigen, von Euch gewählten Stellung versuchen, diesen Kampf zu bestehen.

Ein Hauptcoup im Schach ist, mit einem Steine mehrere des Gegners anzugreifen, wozu jeder Stein, ganz besonders aber der Springer geschickt ist. Schrecklich, wenn er dem Könige + bietet und zugleich die Dame angreift. Jetzt siehe Dir das folgende Diagramm an:

Weiß zieht an.

F. und sprich, jedoch ohne Uebereilung, wie zieht Weiß?

A. 1) T. D 1 — B 1.

F. Ganz recht; denn zöge 1) S. E 2 — C 3 +, welche Züge thäte darauf Schwarz?

A. König A 4 — B 3 + aufgedeckt, König nimmt Springer + aufgedeckt (wenn nicht der vorgezogene Springer durch Dame oder Thurm zu nehmen ist) und Thurm A 5 — A 1 + und Matt.

F. Aber warum ist denn der Zug T. D 1 — B 1 ein vortrefflicher?

A. Weil er zu einem Remis führt.

F. Sogleich remis, wenn die Dame den Thurm B 1 nimmt; aber, wenn sie auf C 4 geht, wie zieht Weiß?

A. T. E 6 — E 4; denn nimmt die Dame den Thurm, so giebt der S. auf C 3 + und gewinnt die Dame wieder, oder T. E 6 — B 6 (anstatt E 4) denn nimmt die Dame den Springer, so macht Schwarz in 2 Zügen Matt. Dieses Spiel läßt sich von beiden Seiten auf sehr verschiedene Weise spielen und bei mancherlei interessanten Stellungen hat Jeder sich in Acht zu nehmen, um nur partie remise zu machen, wovon Ihr Euch überzeugen möget.

Jetzt sieh Dir noch einmal das Diagramm an, laß Schwarz anziehen und in fünf Zügen ein forcirtes Matt geben.

Schwarz.	Weiß.
1) K. A 4 — B 3 + aufgeb.	1) K. A 1 — B 1.

Wie muß nun Schwarz ziehen?

2) T. A 5 — A 1 +. 2) K. nimmt Thurm.
3) D. B 5 — A 4 +, dann auf A 2 + und auf B 2 Matt.

Auch mit einem Bauer kann man 2 feindliche Officiere angreifen, und dadurch, daß man einen davon gewinnt, den Gegner schwächen und besiegen. Nachdem Du das folgende Diagramm mit allem Fleiß studirt:

Weiß zieht an und gewinnt.

ſprich, welchen guten Zug hat Weiß?

1) D 2 — D 3?	1) T. E 4 — G 4.
2) D 3 nimmt Thurm.	2) T. G 4 nimmt G 2 +.
3) K. G 1 — H 1.	3) T. nimmt F 2 + aufgeb.
4) K. H 1 — G 1.	4) T. F 2 — G 2 +.
5) K. G 1 — H 1.	5) T. G 2 — G 5 + aufgeb.
6) K. H 1 — H 2.	6) L. B 6 — C 7 +.
7) K. H 2 — H 3.	7) L. C 6 — G 2 +.
8) K. H 3 — H 4.	8) L. C 7 — G 3 + u. Matt.

Variante.

1) D 2 — D 3.	1) T. E 4 — G 4.
2) G 2 — G 3 (anſtatt D 3 nimmt T.)	

F. Wie zieht Schwarz?

A. Thurm nimmt G 3 +, denn der Bauer F 2 darf ja nicht ſchlagen, da er ſeinen K. in + ſtellte.

F. Aber Schwarz hat einen noch viel beſſern Zug, und dieſer iſt, anſtatt den Bauer zu nehmen?

A. 3) T. G 4 — H 4.

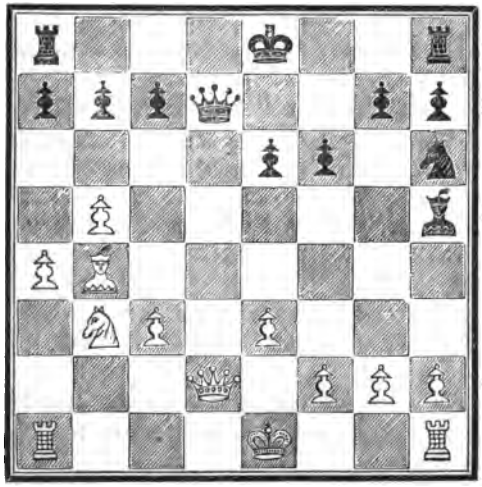
4) G 3 nimmt T. 4) T. nimmt H 4. Darauf folgt das Matt durch den Thurm auf H 1, was Weiß nicht hindern kann. Siehe, welch eine Uebereilung es gewesen wäre, hätte Schwarz im 4. Zuge, anstatt den Bauer zu nehmen, auf G 4 + geboten und den König auf H 2 entwischen lassen.

F. Nicht Schwarz aber, sondern Weiß soll gewinnen. Dann aber muß Weiß nicht angreifen, nicht **offensiv** sondern **defensiv** verfahren. Und welches ist der richtige Vertheidigungszug, den er zu thun hat?

A. D 2 — D 4, denn dadurch ist nicht nur die Verbindung der beiden Thürme aufgehoben, sondern es kann nun auch der Bauer F 2 ziehen und die Dame, sowie der Thurm nach Belieben angreifen.

Die Rochade.

Weiß zieht an. Wird er **rochiren?**



F. Einmal im Spiele kann man mit dem König und dem Thurme zugleich ziehen, mit dem König nicht ein Feld sondern zwei Felder weit gehen, und mit dem Thurme über den König wegspringen und dicht an dessen Seite ihn stellen: Alles das ist ein Zug, und dieser Zug, der dazu dient, den König in Sicherheit und den Thurm in Thätigkeit zu bringen, heißt?

A. Die Rochade.

F. Unter welchen vier Bedingungen kann die Rochade stattfinden?

A. 1) Der König, sowie der Thurm, mit dem rochirt werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben;

2) Zwischen dem Könige und dem Thurm darf kein Stein stehen;

3) Der König darf nicht in dem Augenblicke rochiren, wo ihm + geboten wird, wohl aber, wenn er im + gestanden, sobald er nur durch Vorziehen sich gedeckt hat;

4) Der König darf nicht rochiren, wenn er das Gebiet eines feindlichen Steines zu überschreiten hat, den Thurm aber trifft diese Beschränkung nicht.

F. Jetzt siehe das Diagramm an und sage, wie stellt Weiß die Steine, wenn er rochiren will?

A. Er stellt den König — der noch nicht gezogen hat — von E 1 auf G 1 und den Thurm von H 1 auf F 1.

F. Kann er auch mit dem Damenthurme rochiren?

A. Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach C 1 das Feld D 1 — das Gebiet des feindlichen Laufers — überschreiten.

F. Stände aber der Laufer auf G 6 (anstatt auf H 5) wo er das Feld B 1 beherrscht, hinderte er auch hier die Rochade?

A. Nein, der König kann jetzt über das Feld D 1 auf C 1 und der Thurm über das Feld B 1 auf D 1 gestellt werden.

F. Wie stellt Schwarz die Steine, wenn er rochiren will?

A. Den König von E 8 auf C 8 und den Thurm von A 8 auf D 8.

F. Kann Schwarz auch mit dem Königthurme rochiren?

A. Nein, denn der König müßte bei seinem Gange nach G 8 über das, von dem feindlichen Laufer beherrschte Feld F 8 ziehn.

F. Es fragt sich nun — siehe das Diagramm genau an — ob es nöthig ist, daß Weiß rochirt, oder ob er einen bessern Zug hat?

A. Er hat einen bessern Zug: Dame D 2 nimmt Dame D 7 +, um dann durch den Springer B 3 — C 5 + entweder den Bauer B 7 oder E 6 zu gewinnen.

„Was? Du willst um eines lumpigen Bauers willen die Dame tauschen und aus dem Spiele, das nur interessant sein kann, wenn man noch die Dame hat, ein ledernes machen? Das ist miserabel!" Siehe, das ist die Weisheit der Schachstümper, von der aber Schachspieler auch nicht einen Funken haben. Diese tauschen mit gutem Gewissen nicht nur die Dame, sondern auch die sämmtlichen Offiziere, um einen Bauer zu erobern, und wissen dabei, was auch Du schon wissen mußt, daß auch bei einigen geringen Steinen, die noch übrig bleiben, das Spiel ein höchst interessantes sein kann, während immer das Interessanteste bleibt, den Sieg zu erringen.

Dieser Abschnitt kann nicht anders, als mit der Bitte geschlossen werden, alle Kapitel desselben, besonders aber das 14. zu wiederholen.

Zweiter Abschnitt.

Aufgaben in zwei Zügen.

Vorerinnerung.

Eine Schachaufgabe, die diesen Namen verdienen soll, muß durch versteckte — nicht in die Augen fallende — Züge zu lösen sein.

F. Enthält das Diagramm S. 49 eine Aufgabe?

A. Nein, jeder Schachspieler sieht im Augenblick, was hier zu thun ist.

F. Aber doch gewiß das Diagramm S. 45, wo es sich um künstliche Züge, die den König auf das entgegengesetzte Eckfeld treiben, handelt?

A. Auch nicht; denn von jedem Schachspieler erwartet man, daß er mit dieser Stellung und mit diesen Zügen, die in keiner Schachanweisung fehlen, vertraut sei.

F. Etwas Verstecktes liegt in dem Diagramm S. 55, und auch ein tüchtiger Schachspieler dürfte bei dieser Stellung, anstatt den weißen König auf G 4 zu ziehen und sich ein + geben zu lassen, den Bauer G6 vorrücken. Aber freilich, wenn Du ihm die Stellung vorlegst mit der Ueberschrift: Weiß macht mit dem 3. Zuge Matt, was hört dann für ihn auf?

A. Das Versteckte.

Kaum kann es daher für den gewandten Schachspieler eine Aufgabe von oder in 2 Zügen (d. h. die mit dem 2. Zuge zu lösen ist) geben; wohl aber kann in einer Aufgabe von 3 und mehreren Zügen für ihn Verstecktes genug liegen. Für Dich dagegen sind die folgenden zweizügigen Aufgaben schwer genug. Nur mögest Du sie auch zu lösen suchen und ja nicht etwa meinen, es sei genug, die Lösungen nachzuspielen; denn dann würden diese Aufgaben nicht nur ihren Zweck,

Dein Auge zu üben und in Dir den Schachverstand zu bilden, verfehlen, sondern Dir sogar schaden. — Schaden? Wirst Du nicht auf alle Fälle der großartigen Züge Dich freuen und sie nachahmen? — Ja, Du wirst diese Züge, auch wenn Du sie nicht selbst gefunden hast, nachahmen; aber mit großem Ungeschick; wirst die besten Offiziere aufopfern, aber ohne zu siegen; wirst mit einem Worte ein tolles Spiel verführen.

Du mußt aber die Aufgaben nicht blos zu lösen suchen, sondern auch auf die rechte Weise. Man kann zum Ziele gelangen mit Verstand und ohne Verstand. Ohne Verstand: nur drauf los probirt! endlich findet sich doch, man weiß nicht wie, der rechte Zug, wenn auch nicht heute, doch vielleicht morgen; mit Verstand: genau betrachtend, ruhig forschend, Alles erwägend, logisch schließend. Um mich Dir recht deutlich zu machen, nimm Dein Schachbret und setze auf — eine alte Aufgabe von dem Araber Philipp Stamma —

den weißen König auf D 8,
den schwarzen König auf D 6;

F. Gut vor der Hand. Wie stehen die beiden Könige?

A. Einander gegenüber.

Ferner **einen weißen Thurm auf A 7.**

F. Wenn dieser Thurm auf A 6 + bietet, auf welche Reihe muß der schwarze König gehen?

A. Auf die fünfte.

Weiter: **einen schwarzen Thurm auf H 4.**

F. Was kann dieser Thurm?

A. Sogleich Matt machen.

Endlich **einen weißen Thurm auf C 5.**

F. Wie steht dieser Thurm?

A. En prise vom König.

Die Aufgabe ist aufgestellt und angesehn. Weiß zieht an und gewinnt. „Ja, das glaube ich wohl; zwei Thürme gegen einen müssen gewinnen." So wirst Du nicht sagen, denn Du kennst die Gefahr in welcher Weiß schwebt.

F. Was muß Weiß schlechterdings verlieren, wenn er nicht Matt sein will?

A. Den Thurm C 5.

Um dem Matt zu entgehen zieht Weiß T. A 7 — A 6 +, worauf Schwarz: K. nimmt T. C 5.

F. Sollte nun Weiß gewinnen, was müßte er erobern?

A. Den Thurm.

F. Wenn aber nur kann ein Thurm durch ein + einen feindlichen Thurm erobern?

A. Wenn der feindliche Thurm hinter seinem Könige, ohne von demselben gedeckt werden zu können, steht.

F. So würde der weiße Thurm jetzt im 2. Zuge durch ein + auf A 5 den schwarzen Thurm gewinnen, nämlich, wenn derselbe nicht auf H 4, sondern auf welchem Felde stände?

A. Auf H 5.

F. Ja, wenn Du den Thurm auf das Feld H 5 bringen könntest! Wenn man aber einen feindlichen Stein auf ein Feld bringen will, was muß man ihm da vorsetzen, damit er anbeiße?

A. Eine Lockspeise.

F. Und die hast Du nicht! oder vielmehr, Du hast sie nicht mehr; in welchem Steine aber hattest Du sie?

A. In dem Thurme C 5.

F. Jetzt setze noch einmal die Steine auf, wie sie gestanden haben. Wie muß Weiß im 1. Zuge ziehen, damit der schwarze Thurm auf H 5 gehe? und welche Züge müssen darauf folgen?

1) T. C 5 — H 5.	1) T. nimmt T.
2) T. A 7 — A 6 +.	2) K. D 6 — C 5.
3) T. A 6 — A 5 +.	3) der K. muß ziehen u. den Thurm sich nehmen lassen.

Je weniger eine Aufgabe Steine hat, desto schöner; die nützlichste Aufgabe für Dich aber ist die, wo Du unter einer Menge von Steinen Dich zurecht zu finden hast. Darum laß Dir auch die Doppelaufgaben, wo Weiß, wie Schwarz im 2. Zuge matt macht, empfohlen sein. Kommen auch in diesen letztern plumpe Züge vor, ihr Zweck ist erreicht, wenn der Wechsel des Anzuges Dich nicht stört, nicht irre leitet.

Bei Aufgaben, die Dir zu schwer sind, mögest Du umwenden, um zu sehen, ob Dir ein Fingerzeig gegeben werde.

Nur laß Dir nie die Leichtfertigkeit zu Schulden kommen, die Aufgaben unrichtig löst und, wenn sie ihren Irrthum einsehen soll, erst auf Steine und Züge, die sie übersah, aufmerksam gemacht werden muß.

Stets hat Weiß den Anzug.

I.

II.

I.

F. Kann Weiß die Aufgabe dadurch lösen, daß er mit einem der Thürme den Thurm nimmt?

A. Nein, der König nimmt wieder und geht bei einem neuen +, das die Dame auf einem Randfelde giebt, auf F 7 oder B 6.

F. Oder dadurch, daß die Dame im ersten Zuge auf E 8 (oder A 4) geht?

A. Nein, denn der Thurm B 8 hütet sich, die Dame zu nehmen, sondern der Thurm A 7 giebt auf A 6 +. Nimmt Weiß den Thurm, so nimmt der Bauer wieder.

F. Durch welchen Zug macht Weiß diesen Bauer unthätig und deckt zugleich, was er zu decken hat? Noch einmal studiret, wenn Du's nicht gefunden.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame E 4 — H 1.	1) Einer der beiden Thürme zieht; nimmt den Thurm, oder giebt +.
2) Entweder nimmt die Dame — oder der Thurm den Thurm + und Matt.	

Der Verfasser der Aufgabe (dessen Name eigentlich über die Aufgabe gehört) ist ein Franzose: „**Der Ungenannte von Lille**". Berliner Schachzeitung.

II.

F. Wenn Weiß im 1. Zuge mit dem Thurm auf D 5 + bietet, kann er dann nicht ein aufgedecktes + geben?

A. Ja, aber nur kein Matt.

F. Wenn aber der Laufer im 1. Zuge auf F 5 geht, dann auf D 7 + bietet, so erfolgt doch gewiß ein Matt?

A. Ja, aber erst im dritten Zuge.

F. Zöge Weiß zuerst den Laufer C 3, was würde erfolgen?

A. Der K. nähme den Thurm.

Wäre das ein Unglück? Ueberlege Dir's!

Weiß.	Schwarz.
1) L. C 3 — E 1.	1) Der König nimmt den Thurm.
2) L. E 1 — F 2 + und Matt.	

Der Verfasser der Obige.

III.

IV.

III.

F. Ist das nicht zu leicht: Der Laufer geht auf F 3, und wenn nun der schwarze König auf H 3 gezogen, nimmt der Thurm H 8 den Laufer + und Matt?

A. Ja, wenn — aber Schwarz kann ja auch S. H 1 — G 3 ziehen, oder noch viel besser: F 2 — F 1 Dame +. Diesem verderblichen Zug muß Weiß begegnen und zugleich Schwarz zwingen, einen für ihn verderblichen Zug zu thun:

Weiß.	Schwarz.
1) L. G 2 — F 1.	1) Der Springer muß auf G 3 ziehn.

2) H 2 nimmt S. + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille. La Régence (französische Schachzeitung).

IV.

Eine künstliche und für Dich sehr schwere Aufgabe.

F. Welches von den neun +, die Weiß im 1. Zuge geben kann, und die Du alle genau anzusehn hast, führt zum Ziele?

A. Keins; Weiß muß im ersten Zuge kein + geben.

F. Dann ist wohl der rechte Zug T. D 1 — D 4? Kann Schwarz das Matt durch B 3 — B 4 hindern?

A. Sehr wohl, durch Dame F 5 — B 1.

F. Der rechte Zug ist 1) S. G 6 — F 8, denn nimmt die schwarze Dame den Springer, wie zieht dann Weiß?

A. S. F 4 — D 3 + und Matt.

F. Wenn nun aber die schwarze Dame den S. nicht nimmt, sondern auf ihrem Felde stehen bleibt, um auch das Matt durch S. F 8 — D 7 zu hindern, wie dann?

A. Dann muß Schwarz durch einen andern Zug seinen Tod herbeiführen.

F. Was folgt auf B 7 — B 6?

A. Matt durch die Dame auf B 4.

F. Was folgt auf D 5 — D 4?

A. Matt durch B 3 — B 4, denn der Laufer deckt nun das Feld C 4.

F. Was folgt auf E 7 — E 6, oder T. E 5 — E 6?

A. Matt durch S. auf D 7.

F. Und auf T. E 5 — E 4?

A. Matt durch S. auf D 3.

Verfasser der Obige.

V.

VI.

635877 A7*

V.

Diese Aufgabe wirst Du ohne Hülfe lösen, sobald Du nur nachgedacht, ob nicht Weiß im ersten Zug ein Matt vorbereiten kann, das entweder der Laufer oder der Springer auf 2 verschiedenen Feldern, von denen der feindliche Laufer nur eins decken kann, giebt.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 5 — B 6.	1) Der Laufer zieht auf C 4 oder B 5.
2) S. B 5 — A 4 oder	
D. D 7 — D 5 + und Matt.	

VI.

Auch hier hat Weiß wie in der vorigen Aufgabe zu verfahren.

F. Etwa D. G 6 — F 5, um dann mit der Dame entweder auf D 5 oder C 8 oder sonst wo Matt zu geben?

A. Nein, überall zöge ja der Thurm vor; sondern

1) Der Springer zieht, und zwar F 6 — D 5, um, wenn der Thurm die Dame nimmt, ein Matt auf E 3 geben zu können.

F. Wenn nun aber der schwarze König den Springer nimmt?

A. Dann nimmt die Dame G 6 den Bauer D 3 + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille.

VII.

VIII.

VII.

F. Weiß nimmt doch gewiß vor allen den gefährlichen Thurm C 7, um dann mit dem andern Thurme Matt zu machen?

A. Weit gefehlt, denn der schwarze K. zöge nicht auf D 8, sondern auf B 8.

F. Weiß muß doch gewiß im 1. Zuge + bieten, entweder mit dem Thurm A 3 oder mit der Dame?

A. Alles schlecht; Nein, Weiß sucht den schwarzen Thurm C 7 von seiner Reihe zu locken:

Weiß.	Schwarz.
1) D. H 7 — C 2.	1) T. C 7 nimmt Dame.
2) T. A 3 — A 8 + und Matt.	

F. Wenn aber Schwarz nicht die Dame, sondern mit dem Bauer den Thurm A 3 nimmt?

A. Dann folgt: D. nimmt Thurm C 7 + und Matt.

Verfasser der Ungenannte von Lille.

VIII.

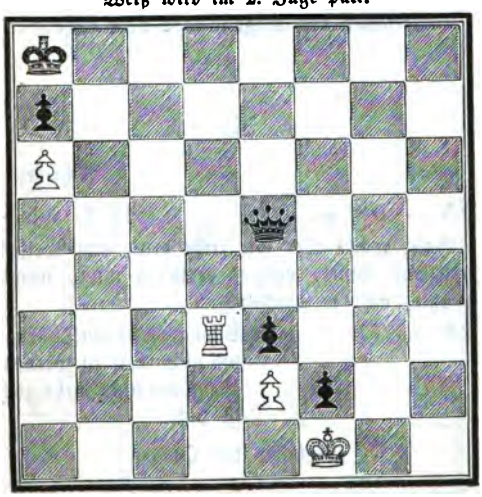
Dieß ist eine Aufgabe, die man auch ohne Verstand, wenn man nur genug vergebliche Züge gethan hat, löst; mit Verstand aber so leicht, wenn man nur fragt, wie ist dieses Feld zu decken, das ich selbst nicht decken kann? (Vergleiche Diagramm S. 77.)

Weiß.	Schwarz.
1) D. A 3 — F 8.	1) Laufer H 8 muß auf G 7.
2) D. F 8 — D 8 + und Matt.	

IX.

X.

Weiß wird im 2. Zuge patt.



IX.

Eine höchst verführerische Aufgabe, die auch schon manchen geübten Spieler irre geleitet.

F. Kann Weiß durch ein aufgedecktes + mit dem Springer, oder durch ein + mit dem B. G 6 etwas ausrichten?

A. Nein.

F. Wie gefällt Dir aber der Zug: 1) L. B 6 — D 4 der ein aufgedecktes + durch den Bauer E 5 vorbereitet?

A. Es ist ein schlechter Zug, weil Schwarz mit dem Bauer B 7 + bietet und weil dann erst mit dem 3. Zuge matt gemacht werden kann.

Was soll Weiß thun? Denken, wie ein Tempo zu gewinnen sei. Schwarz kann doch nicht anders, als mit dem Laufer ziehen, darum

Weiß.	Schwarz.
1) T. H 2 — C 2.	1) Der Laufer C 6 muß ziehen.
2) T. C 2 — C 8 + und Matt.	

Verfasser der Ungenannte von Lille.

X.

Weiß.	Schwarz.
1) T. D 3 — D 8 +.	1) D. E 5 — B 8.

F. Ganz recht; aber wie zieht denn nun Weiß künstlich genug, um das Spiel, das er verlieren muß, wenn er die Dame nimmt, patt zu machen?

2) T. D 8 — G 7.	2) Schwarz muß den Thurm nehmen um nicht matt zu werden; Weiß aber kann nicht mehr ziehen und ist patt.

Verfasser der Obige.

XI.

XII.

XI.

Eine leichte Aufgabe.

Weiß.	Schwarz
1) T. A 1 — H 1.	1) beliebig.
2) K. H 2 — G 1 + aufgedeckt und Matt.	

XII.

Nichts weiter, als ein Tempo zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) S. E 2 — D 4.	1) Einer der beiden Springer muß ziehen und entweder das Feld B 3 oder C 2 freigeben.
2) S. D 4 — B 3 oder C 2 + und Matt.	

XIII.

XIV.

XIII.

Ließest Du das Veilchen unbemerkt, das nah am Wege blüht? Nur dann wirst Du diese Aufgabe lösen, wenn Du auch den geringsten Stein in's Auge fassest, und, wenn derselbe gar nicht gezogen werden kann, Dich fragst, ob er in Thätigkeit gesetzt werden könne.

Weiß.	Schwarz.
1) L. E 1 — D 2.	1) C 3 muß den Laufer nehmen.
2) C 2 — C 4 + und Matt.	

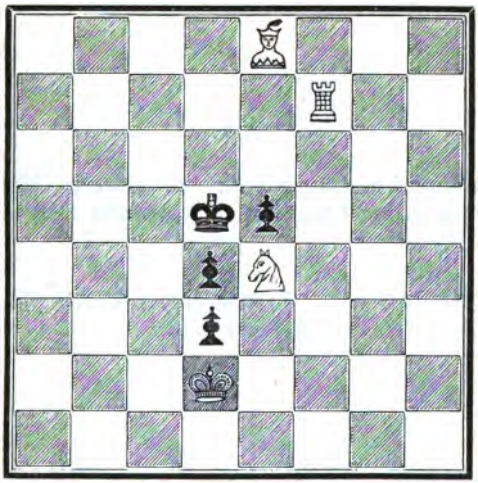
Verfasser der **Ungenannte von Lille.**

XIV.

Wie gewinnst Du hier ein Tempo und dadurch ein Feld, auf welchem Du Matt setzen kannst?

Weiß.	Schwarz.
1) D. G 7 — H 6.	1) Der Thurm muß auf H 5.
2) D. H 6 — F 4 + und Matt.	

XV.



XVI.

XV.

Wohl zu bemerken, daß hier der schwarze König nicht gezwungen werden kann, auf ein bestimmtes Feld zu gehen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. E 8 — B 5.	1) K. nimmt den S. oder geht auf E 6.
2) L. B 5 — C 6 oder C 4 + und Matt.	

XVI.

Nur durch Aufopferung eines Steines zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 2 — F 4 +.	1) K. nimmt L.
2) D. D 3 — G 2 + und Matt.	

Diese Stellung, in welcher die Dame Matt macht und mit dem Springer so viele Felder deckt, hast Du Dir wohl zu merken.

XVII.

XVIII.

XVII.

Eine schwere und lehrreiche Aufgabe. Sie zeigt Dir, wie ein und derselbe Zug zugleich ein defensiver und offensiver sein kann. Du hast einen Zug zu thun, durch welchen Schwarz verhindert wird, + zu geben; dieser Zug muß zugleich ein Feld räumen, auf welchem ein weißer Stein Matt machen kann; wenn Schwarz diesen Stein schlägt, muß Dir noch ein anderes Feld übrig bleiben, auf welchem das Matt erfolgen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) D. B 7 — G 2.	1) S. nimmt S. D 6 oder (A).
2) Dame G 2 — D 2 + und Matt.	
	(A) 1) Thurm nimmt Dame.
2) S. D 6 — B 7 + und Matt.	

Verfasser **Calvi**, Palamède (französische Schachzeitung).

XVIII.

Eine desto leichtere Aufgabe, die nur bedenken läßt, was aus dem Bauer F 2 werden kann.

Weiß.	Schwarz.
1) T. C 4 — F 4.	1) F 2 — F 1 D.
2) L. B 3 nimmt F 7 + und Matt.	

XIX.

XX.

XIX.

Eine Aufgabe, schwer genug für Den, der nicht daran denkt, ob und wie ein Tempo zu gewinnen sei.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 6 — C 4.	1) Der Laufer muß ziehen und dem Thurm verstatten, das Feld C 4 zu decken.
2) L. F 1 — G 2 und Matt.	

Verfasser **M. Goffein**, la Régence.

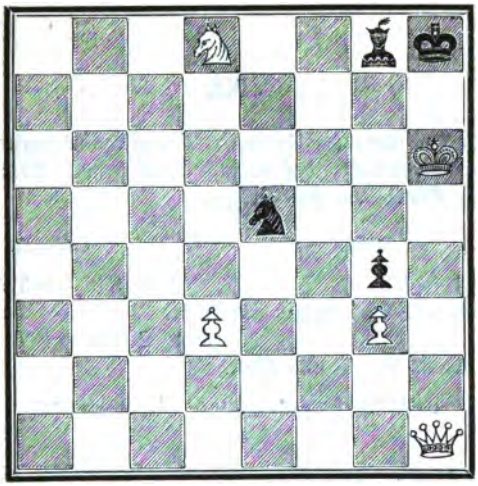
XX.

Keine leichte Aufgabe, nur die reifliche Ueberlegung findet, daß im ersten Zuge weder Springer, noch Laufer, noch Dame zu ziehen haben.

Weiß.	Schwarz.
1) K. C 4 — D 3.	1) K. F 4 — E 5 oder F 3.
2) D. A 3 — D 6 oder F 8 + und Matt.	

Von dem Obigen in derselben Schachzeitschrift gegeben.

XXI.



XXII.

XXI.

Nicht den schwarzen Springer, sondern den Laufer mache fest, oder verhindere, daß derselbe durch seinen Abzug dem schwarzen Könige ein Feld eröffne.

Weiß.	Schwarz.
1) D. H 1 — A 8.	1) L. G 8 — D 5 oder (A).
2) S. D 8 — F 7 + aufgeb. und Matt.	
	(A) 1) S. E 5 — F 7 +.
2) S. nimmt S. + und Matt.	

Verfasser **Grosdemange.** La Régence.

XXII.

Nur durch Aufopferung der Dame ist ein Matt im zweiten Zuge möglich.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame A 3 — F 3 +.	1) K. nimmt Dame + aufgeb.
2) S. C 6 — E 5 + + und Matt.	

Von Obigem in derselben Schachzeitschrift gegeben.

XXIII.

XXIV.

XXIII.

Nicht ein gewaltiger, nicht ein glänzender — nein, ein Zug, der die Bescheidenheit selbst ist, führt Dich hier zum Ziele:

Weiß.	Schwarz.
1) E 5 — E 6.	1) K. D 5 — C 6.
2) L. D 3 — E 4 + und Matt.	

Verfasser **M. Clare.** La Régence.

XXIV.

Vergleiche Diagramm S. 68.

Weiß.	Schwarz.
1) E 7 — E 8 wird Springer.	1) beliebig.
2) L. A 6 — C 8 + und Matt.	

Verfasser **M. Clare.** La Régence.

XXV.

XXVI.

XXV.

Weiß muß so ziehen, daß Schwarz ziehen kann. Einen solchen Zug kannst Du mit dem Thurme thun, ohne die Linie F zu verlassen.

Weiß.	Schwarz.
1) T. F 1 — F 7.	1) K. E 4 — D 5.
2) T. F 7 — F 4 + aufgedeckt und Matt.	

XXVI.

Auch ein blindes Huhn findet ein Körnchen.

Ein Anfänger, dem diese Aufgabe (von Kieseritzky) vorgelegt wurde, wollte gleich mit dem ersten Zuge Matt machen, indem er eine Deckung übersah. Darauf aufmerksam gemacht, rief er: „Je nun, diese Deckung läßt sich ja sogleich aufheben.“

Weiß.	Schwarz.
1) Dame nimmt S.	1) beliebig.
2) Thurm nimmt Laufer C 4 + und Matt.	

XXVII.

XXVIII.

XXVII.

Eine künstlich zusammengestellte, sinnreiche Aufgabe, dem Palamède entlehnt. Sie zeigt Dir die größte Feinheit im Schach, d. i. einen Zug thun, der in mehrfacher Beziehung vortheilhaft ist. Einen solchen Zug thut Weiß durch F 2 — F 4.

F. Schwarz kann darauf viererlei thun, nämlich?

A. (A) G 4 nimmt en passant; (B) F 4 nimmt en passant; (C) der Laufer zieht; (D) der Springer nimmt D 5.

F. Wie zieht Weiß auf (A)?

A. G 3 — G 4 + und Matt.

F. Wie zieht Weiß auf (B)?

A. L. A 6 — D 3 + und Matt.

F. Was erfolgt auf (C)?

A. S. C 6 — D 4 + und Matt; denn der nicht en passant geschlagene Bauer deckt das Feld E 5.

F. Und auf (D)?

A. L. A 6 — C 8 + und Matt.

XXVIII.

F. Welcher von Deinen eigenen Steinen (den weißen) steht Dir im Wege?

A. Der König.

Gut, so ziehe ihn weg und zwar auf H 4, ungeachtet daß Schwarz ziehen kann: (A) T. nimmt H 2 +; (B) Laufer F 1 nimmt Dame oder L. F 1 — C 4; (C) Dame A 7 — C 5 oder D 4; (D) A 7 — A 8.

F. Was folgt auf (A)?

A. Dame nimmt Thurm + und Matt.

F. Auf (B)?

A. S. A 5 — C 4 + und Matt.

F. Auf (C)?

A. S. A 5 — B 7, + und Matt.

F. Auf (D)?

A. Dame G 2 — G 3 + und Matt.

Verfasser S. Leow. Berliner Schachzeitung.

XXIX.

XXX.

XXIX.

Weiß beginnt mit keinem +, wohl aber mit einem bescheidenen Raube: 1) L. nimmt L. D 7. Wenn nun Schwarz zieht D. H 2 — E 5 +.

F. Was folgt darauf?

A. S. nimmt Dame + + und Matt.

F. Nimmt aber Schwarz mit dem Thurm die Dame A 6, was folgt?

A. Daſſelbe Matt durch den S. auf E 5 + +.

F. Was folgt aber, wenn Schwarz mit dem S. G 5 den S. G 3 nimmt?

A. D. A 6 — E 6 + und Matt.

F. Zieht aber Schwarz G 7 — G 6?

A. D. A 6 — F 6 + und Matt.

Verfaſſer **S. Leow.** Berliner Schachzeitung.

XXX.

Die weiße Dame ſtellt ſich auf die Lauer.

F. Und was iſt der ſchlaue Zug, den ſie thut?

A. D. A 3 — C 5.

F. Schwarz hat die Wahl von 6 Zügen. Dieſe ſind?

A. (A) C 7 — C 6; (B) L. D 8 — E 7; (C) T. nimmt H 7; (D) T. geht auf F 8, (E) T. geht auf E 8 oder (F) auf G 8.

F. Was folgt auf (A)?

A. D. C 5 — D 6 + und Matt.

F. Auf (B)?

A. D. C 5 — C 6 + und Matt.

F. Auf (C) und (D)?

A. Folgt das Matt durch die Dame auf F 8.

F. Auf (E) und (F)?

A. Bauer nimmt Thurm, wird Springer + und Matt.

Verfaſſer **Laigle.** Berliner Schachzeitung.

XXXI.

XXXII.

XXXI.

Weiß.	Schwarz.
1) D. A 1 — A 6.	1) T. nimmt D. oder (A) (B) (C) (D).
2) S. A 8 — C 7 + und Matt.	
	(A) 1) Thurm A 7 — B 7 +.
2) D. nimmt Thurm + und Matt.	
	(B) 1) T. G 8 nimmt Thurm.
2) Dame A 6 — D 6 + und Matt.	
	(C) 1) L. E 3 — B 6.
2) S. nimmt L. B 6 + und Matt.	
	(D) 1) T. oder D. auf G 6.
2) S. nimmt L. E 3 + und Matt.	

Verfasser **Nathan.** La Régence.

XXXII.

Die beiden letzten Züge einer indischen in Chess Player's Chronicle mitgetheilten Aufgabe.

Weiß.	Schwarz.
1) S. H 6 — G 8.	1) S. H 8 — G 6, damit H 2 — H 4 nicht Matt mache.
2) S. F 4 — H 3 + und Matt.	

XXXIII.

XXXIV.

XXXIII.

Eine schwere und schöne Aufgabe, die aber noch schwerer und schöner in drei Zügen als eine indische in der vorhin genannten Schachzeitschrift erschien. Siehe die Aufgabe XXV, sie könnte Dir vielleicht auf die Sprünge helfen, wo nicht, so wisse: Weiß muß im ersten Zuge den Laufer ziehen.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 6 — D 2.	Der Laufer D 7 zieht.
2) L. D 2 — A 5 + + u. Matt.	

XXXIV.

Weiß.	Schwarz.
1) L. nimmt G 5.	1) K. nimmt L. oder (A).
2) L. G 2 — H 3 + aufgedeckt und Matt.	
	(A) 1) H 6 nimmt Laufer.
2) T. F 8 — H 8 + und Matt.	

Verfasser M. Preuß. La Régence.

XXXV.

XXXVI.

XXXV.

F. Kann nicht Weiß ein erstickes Matt geben? Dame E 6 — G 8 +, dann S. E 5 — F 7 + und Matt?

A. Nein, die schwarze Dame F 2 schlüge den S. Darum:

Weiß.	Schwarz.
1) S. E 5 — G 6 +.	1) H 7 nimmt S.
2) D. E 6 — H 3 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. F 2 — F 1 +.	1) T. E 1 nimmt Dame.
2) T. nimmt T. + und Matt.	

XXXVI.

Eher überblickt man das Gebiet der Dame und eines Thurmes als das von 2 Springern. Darum können Dir nicht genug Aufgaben mit Springern gegeben werden.

Weiß.	Schwarz.
1) S. F 5 — E 7 +.	1) K. C 6 — C 5.
2) B 3 — B 4 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. F 2 — F 1 +.	1) T. nimmt Dame.
2) E 2 nimmt Thurm, wird Dame + und Matt.	

F. Konnte nicht auch der Bauer zuerst ziehen?

A. Nein, dem weißen K. wäre das Feld G 2 eröffnet worden.

XXXVII.

XXXVIII.

XXXVII.

Weiß.	Schwarz.
1) S. D 6 nimmt B 5.	1) K. D 4 — C 4 oder (A).
2) L. A 7 — E 3 + und Matt.	
	(A) 1) K. D 4 — E 5.
2) Laufer F 8 — D 6 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) T. E 1 — F 1 +.	1) K. nimmt Springer.
2) S. F 6 — H 5 + und Matt.	

XXXVIII.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame E 3 — E 5 +.	1) F 6 nimmt Dame.
2) T. E 8 — F 8 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) T. C 4 — H 4 +.	1) K. nimmt T.
2) D. G 2 — G 4 + und Matt.	

XXXIX.

XL.

XXXIX.

Weiß.	Schwarz.
1) L. H 4 — F 2 +.	1) S. D 3 nimmt L.
2) Dame D 1 — D 4 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) F 3 nimmt G 2 +.	1) K. F 1 — G 1.
2) S. F 4 — H 3 + und Matt.	

XL.

Weiß.	Schwarz.
1) T. E 7 — F 7 +.	1) L. nimmt Thurm.
2) S. G 5 — H 7 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) F 5 — F 4 + aufgedeckt.	1) S. G 5 — E 4.
2) L. nimmt S. + und Matt.	

XLI.

XLII.

XLI.

Weiß.	Schwarz.
1) D. D 4 — D 1 +.	1) K. nimmt Dame.
2) S. D 5 — E 3 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) L. F 5 — D 3 + +.	1) K. F 1 — E 1.
2) T. F 6 — F 1 + und Matt.	

XLII.

Weiß.	Schwarz.
1) D. F 1 — F 8 +.	1) D. nimmt Dame.
2) L. C 1 nimmt E 3 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. H 6 — H 4 +.	1) D. F 1 — F 2.
2) D. nimmt D. F 2 + und Matt.	

XLIII.

XLIV.

XLIII.

Weiß.	Schwarz.
1) L. C 7 — E 5.	1) S. A 5 — B 3 + oder (A).
2) S. nimmt S. + + und Matt.	
	(A) 1) D. nimmt S.
2) L. nimmt Dame + und Matt.	

Giebt Schwarz mit dem S. E 3, oder mit der Dame +, so erfolgt das Matt durch S. D 4 — C 2.

Schwarz.	Weiß.
1) Dame nimmt S.	1) L. C 7 — E 5 oder (A).
2) S. A 5 — B 3 + und Matt.	
	(A) 1) L. nimmt S. A 5.
2) D. D 4 — D 1 + und Matt.	

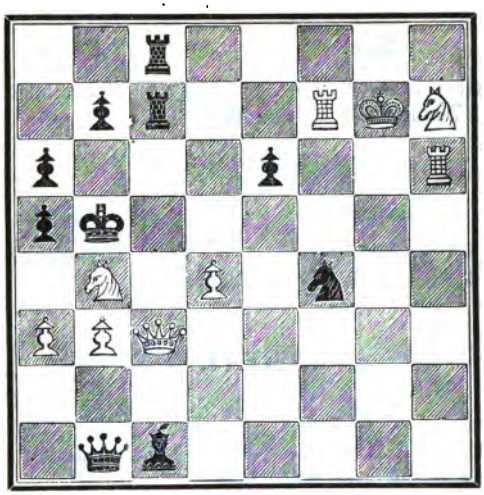
XLIV.

Wie ist zu ziehen? Eine Frage, die große Ueberlegung fordert.

Weiß.	Schwarz.
1) T. H 4 — E 4.	1) S. nimmt Thurm oder (A) (B) (C).
2) L. E 8 — D 7 + und Matt.	
	(A) 1) T. A 8 nimmt Laufer.
2) D. G 3 — G 4 + und Matt.	
	(B) 1) L. F 6 — G 5.
2) D. G 3 — E 5 + und Matt.	
	(C) 1) L. F 6 — E 5.
2) D. G 3 — G 6 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) S. D 5 — F 4 + aufgedeckt.	1) L. zieht vor.
2) L. nimmt L. + und Matt.	

XLV.



XLVI.

XLV.

Weiß.	Schwarz.
1) Dame C 3 — C 5 +.	1) T. C 7 nimmt Dame.
2) T. F 7 nimmt B 7 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) D. B 1 — G 6 +.	1) T. H 6 nimmt Dame.
2) S. F 4 — H 6 + und Matt.	

XLVI.

Weiß.	Schwarz.
1) T. D 2 — F 2 +.	1) Dame nimmt Thurm.
2) G 2 — G 4 + und Matt.	

Schwarz.	Weiß.
1) K. F 5 — F 4 + aufgedeckt.	1) K. H 5 — H 6.
2) D. G 3 — G 7 + und Matt.	

Diese 46 Aufgaben hast Du zu wiederholen und zwar so oft, bis Du sie ohne Hilfe des Schachbretes, beim bloßen Anblick der Diagramme, mit Leichtigkeit zu lösen vermagst. Der Zweck ist nicht, diese, zum Theil sehr schönen, Aufgaben dem Gedächtnisse einzuprägen; sondern der weit größere Zweck ist, daß Du von einem Zuge, den Du im Geiste thust, eine eben so klare Vorstellung bekommst, als hättest Du ihn auf dem Brete gethan.

Dritter Abſchnitt.

Spieleröffnungen.

Ob Du aber auch zu dieſem Abſchnitte übergehen kannſt? Nun, Dein Auge ſoll geübt genug ſein, wenn Du bei den vier vorausgeſchickten Spielen auf die Fragen, die an Dich gethan werden, ſogleich die richtige Antwort giebſt.

Jetzt alle Steine aufgeſetzt, wie S. 7 Dir zeigt.

Weiß.	Schwarz.
1) F 2 — F 4.	1) E 7 — E 5.
2) G 2 — G 4.	F. Wie zieht Schwarz?
	A. D. D 8 — H 4 + und Matt.

Dieſes ſogenannte Narrenmatt ſoll Dir zu einer ſehr nützlichen und darum weiſen Uebung dienen. Drehe das Bret um, ſo daß Du die ſchwarzen Steine vor Dir haſt. Schwarz ſoll anziehen und Weiß das Matt geben. Verſuch's. Du verdienſt großes Lob, wenn es Dich nicht ſtört, daß jetzt die Reihen in umgekehrter Ordnung vor Dir liegen, noch der Umſtand, daß Du nicht mehr die Linie H, ſondern die Linie A zur rechten Hand haſt und nicht, wie vorhin, rechts, ſondern links das Spiel eröffnen mußt.

F. Wie erſcheinen obige Züge aufgezeichnet, wenn Schwarz anzieht?

A. 1) F 7 — F 5.	1) E 2 — E 4.
2) G 7 — G 5.	2) D. D 1 — H 5 + und Matt.

Du mußt frühzeitig eben ſo gut mit den weißen, als mit den ſchwarzen Steinen ſpielen lernen. Gewöhnſt Du Dich

nur an eine Farbe, so wirst Du, wenn Du einmal versuchen mußt, mit einer andern zu spielen, Dich eben so ungeschickt anstellen, als Einer, der zum ersten Male mit der linken Hand schreibt. Es giebt geschickte Schachspieler, die man nur dann mit Leichtigkeit besiegt, wenn man ihnen die Farbe, an die sie sich gewöhnten, und die sie, ohne zu losen, haben wollen, streitig macht.

Jetzt nimm wieder die Weißen und sieh, wie vorsichtig eine Niederlage macht!

Weiß.	Schwarz.
1) G 2 — G 3.	1) D 7 — D 5.
2) E 2 — E 3.	2) S. B 6 — C 6.
3) S. G 1 — E 2.	3) S. C 6 — E 5.
4) D 2 — D 4.	F. Wie zieht Schwarz?
	A. S. E 5 — F 3 + und Matt.

Dieß Spiel wiederholt! Du bist Schwarz und ziehst an. Du richtest Dich nach Obigem. Die Buchstaben zeigen Dir, wie Du schon bemerkt, richtig die Linien an.

F. Aber anstatt 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. ist zu lesen?
A. 8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

Das Schäfermatt.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. B 8 — C 6.
3) D. D 1 — F 3.	3) S. C 6 — D 4.

F. Wie zieht Weiß auf diesen Zug, der zugleich die Dame und den Bauer C 2 angreift —?

A. 4) Dame F 3 nimmt F 7 + und Matt.

Wiederholt! Schwarz zieht an.

Man fängt an, sich zu decken.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) L. F 8 — C 5.

Bis jetzt haben beide ganz gut gezogen.

3) D:D1 — F3. 3) S. G8 — H6. Sehr klug und doch verkehrt! Kann nicht Weiß, wenn auch nicht im nächsten Zuge, diese Deckung zerstören?

4) D2 — D4. 4) E5 nimmt D4.

F. Wie zieht nun Weiß, um einen Offizier zu gewinnen, oder im nächsten Zuge Matt zu machen?

A. 5) L. C1 nimmt S. H6.

F. Wohl sollte Schwarz im dritten Zuge den Springer ziehn, aber nur nicht auf H6, sondern auf welches Feld?

A. Auf F6.

Zu wiederholen. Schwarz zieht an.

Bei den nun folgenden Spieleröffnungen benutzen wir The Chess-Player's Handbook by H. Staunton Esq., London 1847; aber warum nicht lieber das weit vortrefflichere Handbuch des Schachspiels von P. v. Bilguer und v. d. Lasa, Berlin bei Veit und Comp., von dem bereits die 2. Auflage erschienen? Darum, daß Du nicht etwa auf den Gedanken kommest, Du seist bereits mit diesem Werke, dem Stolze deutscher Schachspieler, bekannt und bedürftest seiner nicht.

Das Königsspringerspiel.

Weiß.	Schwarz.
1) E2 — E4.	1) E7 — E5.

Dieser Zug ist von beiden Seiten der vortrefflichste, indem durch denselben zwei Offiziere, Dame und Laufer, frei werden. Es giebt aber Leute, die Dir einen noch bessern zeigen, indem sie (regelwidrig) als ersten Zug zwei Bauern, den des Königs und der Dame, zwei Felder weit ziehen. Diese Geister aber sollen nicht Dich, sondern Du sollst sie belehren. Nur in dem guten Dorfe Ströbeck läßt Du dergleichen Züge und andre Abweichungen von den Regeln des Schachs Dir gefallen.

2) S. G1 — F3. Auf diesen Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, kann Schwarz vielerlei thun;

kann ebenfalls, wie Weiß, einen Bauer angreifen (z. B. durch S. G 8 — F 6) oder den angegriffenen Bauer E 5 decken.

F. Auf wie vielerlei Weiſe kann das geſchehen?

A. Auf ſechſerlei Weiſe: S. B 8 — C 6; D 7 — D 6; D. D 8 — E 7; D. D 8 — F 6; L. F 8 — D 6 und F 7 — F 6.

Der letzte Zug iſt der ſchlechteſte, wie Du ſehen ſollſt.

	2) F 7 — F 6. Was folgt?
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt S. (viel beſſer, nicht nehmen).
4) D. D 1 — H 5 +.	4) H 7 — G 6.
5) Dame nimmt E 5 +.	5) D. D 8 — E 7.
6) Dame nimmt Thurm.	6) S. G 8 — F 6.
7) D 2 — D 4 (am beſten).	7) D. nimmt E 4 +. Was folgt?
8) L. C 1 — E 3.	8) D. nimmt C 2.
9) D. nimmt S. F 6.	9) Dame nimmt B 2. Was folgt?
10) L. F 1 — C 4.	10) L. F 8 — B 4 +.
11) S. B 1 — D 1.	11) D. nimmt T. +.
12) K. E 1 — E 2.	12) D. nimmt T. H 1.

Wie macht Weiß in 2 Zügen Matt?

13) L. C 4 — F 7 +.	13) K. E 8 — F 8.
14) L. E 4 — H 6 + und Matt.	

Variante. Schwarz zieht im 4. Zuge den König.

Du wirſt nicht mehr gefragt: „Was folgt?“ ſondern nur ein Gedankenſtrich oder ein Fragezeichen macht Dich auf den folgenden Zug aufmerkſam. Letzteres fordert aber auch von Dir, daß Du den Zug findeſt. Bei — — haſt Du viel zu denken und bei ? ? zwei Züge zu ſuchen.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) F 7 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt E 5.
4) D. D 1 — H 5 +.	4) K. E 8 — E 7.
5) D. H 5 nimmt E 5.	5) K. E 7 — F 7. ?
6) L. F 1 — C 4 +. ?	6) D 7 — D 5 (am beſten.)
7) L. nimmt D 5 +.	7) K. F 7 — G 6. — — ?

8) H 2 — H 4. 8) L. F 8 — D 6. ?
9) H 4 — H 5 +. 9) K. G 6 — H 6. ?
10) D 2 — D 4 + aufgeb. 10) G 7 — G 5. ?
11) H 5 nimmt G 6 en passant + + aufgeb. 10) K. nimmt G 6. ??
11) D. E 5 — H 5 +. 11) K. G 6 — G 7.
12) D. H 5 — F 7 + und Matt.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. D 1 — F 3.	2) F 7 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) F 6 nimmt S.
4) D. D 1 — H 5 +.	4) G 7 — G 6.
5) Dame nimmt E 5 +.	5) D. D 8 — E 7.
6) D. nimmt Thurm.	6) D. F 7 — E 4 +. — — ?
7) D. E 1 — D 1 (am beſten).	7) D 7 — D 5. —
8) L. F 1 — B 5 +. ?	8) K. E 8 — D 8 am beſten; zieht Schwarz vor, ſo verliert er die Dame.
9) T. H 1 — E 1. ?	9) L. C 8 — G 4 +.
10) F 2 — F 3.	10) L. nimmt F 3 +.
11) G 2 nimmt F 3.	11) D. nimmt F 3 +.
12) L. B 5 — E 2. ?	12) D. F 3 — F 7.
13) T. E 1 — F 1. ?	13) D. F 7 — G 7.
14) Dame nimmt D.	14) L. nimmt Dame. ?
15) T. F 1 — F 7. ?	15) L. G 7 — H 6.

Staunton ſchweigt ſchon ſeit dem 10. Zuge, wo er nur die Bemerkung macht, Weiß gewinne nun mit Leichtigkeit. Da hat er ganz recht. Dich aber geht dieſes Wort ganz und gar nichts an. Gegen den geübten Spieler mußt Du alle Deine Kräfte aufbieten; und mußt bei jedem Zuge, den Du thun willſt, reiflich überlegen, was Dein Gegner darauf thun kann, wenn Du nicht zu bald verloren ſein willſt.

16) T. nimmt H 7 (gut). ? 16) S. B 8 — D 7.
17) T. H 7 — H 8. ? 17) S. D 7 — F 6.

Sehr richtig denkt Weiß: ich muß meine Offiziere frei machen, angreifen und den Gegner ſchwächen. Darum

18) D 2 — D 3 (beſſer D 4). ? 18) L. H 6 — G 7.

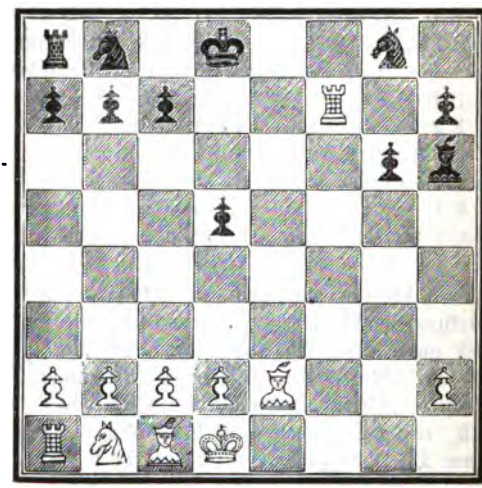
„Nun, das hat auch nichts zu bedeuten.“

19) T. H 8 — H 4. 19) K. D 8 — E 7.
20) L. C 1 — G 5 (gut). 20) K. E 7 — E 6.

„Nun, ein + kann auch nichts ſchaden."

21) L. E 2 — G 4 +. — ?? 21) S. nimmt L. G 4.
22) T. nimmt S. 22) Laufer nimmt B 2 und

im nächſten Zuge den Thurm, womit die Herrlichkeit des weißen Spieles ein Ende hat. Weiß hätte, obgleich ſein 17. Zug ein verlorener war, dennoch ſeine Ueberlegenheit behauptet, wenn er nur im 21. Zuge, anſtatt + zu geben, den S. genommen und auf den Gegenzug: L. nimmt S., auf G 7 + geboten hätte. Setze die Steine auf, wie ſie nach dem 15. Zuge ſtanden, oder wie ſie das Diagramm Dir zeigt, und ſiehe, ob Weiß nun beſſer zieht.



Weiß hat zu ziehen.

Weiß. Schwarz.

16) S. B 1 — C 3. 16) S. G 8 — E 7, denn C 7 — C 6 deckt zwar auch D 5, ſetzt aber B 7 en prise.

17) D 2 — D 4. Griffe jetzt Schwarz mit dem K. den Thurm an, um den L. auf F 8 zu ziehen und denselben durch S. B 6 — D 7 zu decken, so könnte Weiß einen vortheilhaften Tausch machen, indem er mit dem T. den S. und dann den Laufer nähme.

Darum 17) L. nimmt L. C 1. — ?

Bei einem Steine, den Du zu nehmen hast, überlege, ob Du nicht erst einen andern guten Zug thun kannst. Nimmt Weiß den Laufer sogleich, so folgt S. B 8 — D 7. Darum, um diesen S. sammt seinem Thurme in Gefangenschaft zu halten:

18) T. F 7 — F 8 +.	18) K. D 8 — D 7. — ?
19) L. E 2 — G 4 +. ?	19) S. E 7 — F 5.

F. Warum zog Schwarz nicht lieber den König auf D 6 oder C 6?

A. Um nicht durch Thurm F 8 — F 6 Matt zu sein.

20) L. nimmt S. +.	20) G 6 nimmt L.
21) T. nimmt L. C 1.	21) C 7 — C 6.
22) K. D 1 — D 2.	22) K. D 7 — C 7.
23) T. C 1 — G 1.	23) B 7 — B 5.
24) T. G 1 — G 7 +.	24) K. C 7 — B 6.

25) B 2 — B 4. F. Zöge nun Schwarz den K. auf A 6, so folgte S. C 3 nimmt D 5, und, wenn der Springer genommen wird, in wie viel Zügen Matt?

A. In zwei Zügen durch T. F 8 — F 6 + ꝛc.

Darum 25) A 7 — A 5. ?

26) A 2 — A 3.	26) A 5 nimmt B 4.
27) A 3 nimmt B 4.	27) F 5 — F 4.
28) T. F 8 — F 6.	28) T. A 8 — A 7.
29) S. nimmt D 5 +.	29) K. B 6 — A 6. ?
30) S. D 5 — C 7 +.	30) K. A 6 — B 6. ?
31) T. F 6 — F 7.	31) T. nimmt S.
32) T. nimmt T. u. s. w.	

Setze noch einmal das Diagramm auf, um zu sehen, ob nicht Schwarz besser ziehen konnte.

Weiß.	Schwarz.
16) S. B 1 — C 3.	16) S. B 8 — D 7 anstatt den Bauer zu decken und sich einsperren zu lassen.
17) S. nimmt D 5. ?	17) C 7 — C 6.

Schon will Weiß mit dem angegriffenen Springer den Rückzug antreten, da fällt ihm ein herrlicher Zug ein:

18) L. E 2 — G 4.

F. Nimmt aber Schwarz den Springer D 5 ?

A. Nein, sondern zieht: 18) S. D 7 — E 5.

Du siehst, welche empfindliche Schlappe dieser Springerzug dem Weißen beibringt, darum stelle die Steine zurück (den weißen Laufer von G 4 auf E 2 und den schwarzen Springer von E 5 auf D 7) und laß Weiß im 18. Zuge besser ziehen.

18) S. D 5 — C 3.	18) S. G 8 — F 6.

F. Steht nicht Weiß in einer neuen Gefahr? Ist nicht sein Thurm abgesperrt? Was thun, wenn der schwarze König auf E 8 ihn angreift?

A. Noch ist Rettung:

19) L. E 2 — C 4.	19) B 7 — B 5.
20) L. C 4 — E 6. ?	20) K. D 8 — E 8 damit Weiß nicht den Laufer gegen den S. tausche.
21) D 2 — D 4.	21) L. nimmt L. (am besten).
22) T. nimmt L.	22) T. A 8 — D 8.
23) K. D 1 — E 2 (nicht D 2).	23) B 5 — B 4.
24) S. C 3 — A 4.	24) H 7 — H 5.
25) K. E 2 — F 1.	Schwarz sieht wohl, daß Weiß im nächsten Zuge ein aufgedecktes Schach vorbereiten will und zieht daher: 25) S. D 7 — F 8.

F. Weiß kann mit dem T. den S. F 6 nehmen, was folgt aber darauf?

A. Der schwarze K. geht auf E 7 und bekommt einen Offizier wieder. Darum

26) T. C 1 — E 1.	27) S. nimmt L E 6. ?
27) T. F 7 — F 6.	28) T. D 8 — D 6.

28) T. E 6 nimmt S. + u. s. w.

Jetzt laß uns zu Staunton zurückkehren. Schwarz nimmt im 3. Zuge den B. nicht.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) F 7 — F 6.
3) S. nimmt E 5. ?	3) Dame D 8 — E 7. ?

4) S. E 5 — F 3 (am besten).

F. Denn was würde auf D. D 1 — H 5 + erfolgt sein?

A. G 7 — G 6 und, wenn Weiß mit dem Springer den Bauer G 7 nimmt, Dame nimmt E 4 + und dann den Springer.

	4) D 7 — D 5 +. ?
5) D 2 — D 3.	5) D 5 nimmt E 4.
6) D 3 nimmt E 4.	6) D. nimmt E 4. ?
7) L. F 1 — E 2.	7) L. C 8 — F 5. — — ?
8) S. F 3 — D 4. ?	8) S. B 8 — C 6. ?
9) S. nimmt L. F 5.	9) D. nimmt S.
10) Rochirt.	10) L. F 8 — D 6. ?
11) L. E 2 — D 3.	

Weiß hat eine vortreffliche Stellung.

Vertheidigung durch den L. im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) L. F 8 — D 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) D 2 — D 4.	4) S. B 8 — C 6 (oder S. nimmt E 4. Dieser Zug im folgenden Spiele).
5) D 4 nimmt E 5.	5) L. nimmt E 5.
6) S. F 3 — G 5.	6) Rochirt.
7) F 2 — F 4.	7) L. E 5 — D 4.
8) E 4 — E 5.	8) D. D 8 — E 7.
9) D. D 1 — E 2. ?	9) S. F 6 — E 8.

10) L. C 4 — D 5. Weiß beabsichtigt durch diesen Zug, den S. zu nehmen.

F. Und was will er dann — — ?

A. Mit der Dame auf E 4 gehen, um entweder auf H 7 Matt zu geben, oder den L. D 4 zu nehmen.

Darum 10) L. D 4 — B 6.

11) S. B 1 — C 3.	11) H 7 — H 6. — ?

12)	H 2 — H 4.	12) H 6 nimmt S.
13)	H 4 nimmt G 5. ?	13) G 7 — G 6. F. Warum?
		A. Damit die Dame nicht auf H 5 gehe.
14)	G 2 — G 4. ?	14) S. E 8 — G 7.
15)	D. E 2 — H 2. ?	15) S. G 7 — H 5.
16)	G 4 nimmt S.	16) S. C 6 nimmt E 5.
17)	F 4 nimmt S.	17) G 6 nimmt H 5.
18)	D. nimmt H 5.	18) D. nimmt E 5 +.
19)	S. C 3 — E 2.	19) D. E 5 — G 7. ?
20)	G 5 — G 6.	20) D 7 — D 6.
21)	G 6 nimmt F 7 +.	21) T. nimmt F 7.
22)	L. nimmt T. +.	22) K. G 8 — F 8 (am beſten).
23)	L. C 1 — H 6 u. ſ. w.	

	Weiß.	Schwarz.
1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	S. G 1 — F 3.	2) L. F 8 — D 6.
3)	L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4)	D 2 — D 4.	4) S. F 6 nimmt E 4.
5)	D 4 nimmt E 5.	5) L. D 6 — C 5. ?
6)	D. D 1 — D 5.	6) L. C 5 — F 2 +.
7)	K. E 1 — E 2.	7) Rochirt.
8)	D. nimmt S.	8) L. F 2 — B 6. ?
9)	S. F 3 — G 5.	9) G 7 — G 6. ?
10)	T. H 1 — F 1.	10) D. D 8 — E 7.

Nun wirſt Du Dir ſchon zu helfen wiſſen.

Vertheidigung durch D. F 8 — F 6 im 2. Zuge.

	Weiß.	Schwarz.
1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	S. G 1 — F 3.	2) D. D 8 — F 6.

Es taugt ſelten etwas, die Dame in den erſten Zügen in's Spiel zu bringen; nur zu bald wird ſie von kleinen Offizieren und Bauern beunruhigt. Inzwiſchen giebt es auch Ausnahmen, wie Du ſchon geſehen haſt, und wer weiß, was die Dame hier bezweckt.

3)	L. F 1 — C 4.	3) D. F 6 — G 6.

Siehst Du die Ausnahme? Greift nicht die Dame zwei kostbare Bauern, E 4 und G 2 zugleich an? Was thun?

3) Rochirt.	3) Dame nimmt E 4 und greift den Laufer an. — ??
4) L. nimmt F 7 +.	4) K. nimmt Laufer. ?

5) S. F 3 — G 5 + und gewinnt die Dame und das Spiel.

Die Dame thut das nicht wieder, sondern überläßt ihrem Bauer die Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6. Diese Vertheidigung gehört zu den besseren.
3) L. F 1 — C 4.	3) C 7 — C 6.
4) D 2 — D 4 (am besten).	4) D 6 — D 5.
5) E 4 nimmt D 5.	5) E 5 — E 4.
6) S. F 3 — E 5.	6) C 6 nimmt D 5.
7) L. C 4 — B 5 +.	7) L. C 8 — D 7.
8) S. nimmt Laufer.	8) S. nimmt S.

Dieses Spiel steht gleich.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 6.
3) D 2 — D 4 (anst. L. auf C 4).	3) S. G 8 — F 6.
4) L. C 1 — G 5 bringt eine Figur in's Spiel, die zugleich Schwarz verhindert, den Bauer E 4 zu nehmen.	4) L. C 8 — G 4.

5) D 4 nimmt E 5.

F. Wird Schwarz E 5 wieder nehmen?

A. Nein; Weiß tauschte sogleich die Dame und gewönne wenigstens einen Bauer.

5) L. nimmt S. F 3.	
6) Dame nimmt L.	6) D 6 nimmt E 5.

Weiß greift nun mit der Dame einen Stein des Gegners an, etwa den Bauer E 5? Das wäre sehr schlecht, weil Schwarz mit dem L. deckte und nun rochiren könnte, nein, Weiß greift einen Stein an, bei dessen Deckung Schwarz sich nicht entwickeln kann.

7) D. F 3 — B 3.	7) B 7 — B 6. ?
8) L. F 1 — C 4.	8) D. D 8 — D 7 (nicht auf E 7, damit der S. F 6 und auch der L. gezogen werden könne).
9) L. nimmt S. F 6.	9) G 7 nimmt L. — ?
10) S. B 1 — C 3.	10) L. F 7 — G 7. ?
11) T. A 1 — D 1.	11) D. D 7 — E 7.
12) L. C 4 — B 5 +.	12) C 7 — C 6.
13) S. C 3 — D 5	

Hier ſchließt Staunton mit der ſehr richtigen Bemerkung: Weiß hat ein vortreffliches Spiel. Wir aber thun noch einige Züge:

13) D. E 7 — B 7.

F. Wie aber zieht nun Weiß? Eine zu ſchwere Frage für Dich; ſie ſei Dir leicht gemacht: durch welchen Zug wird Schwarz gehindert, zu rochiren?

14) D. B 3 — A 3 (oder B 4).	14) C 6 nimmt L. — ?
15) D. A 3 — B 6. ?	15) D. B 7 — D 7 (am beſten).
16) S. D 5 n. F 6 + (am beſten).	16) L. nimmt S.
17) D. nimmt L. und gewinnt.	

Vertheidigung durch S. G 8 — F 6 im 2. Zuge.

1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 7 — F 6.
3) D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4) E 4 — E 5.	4) S. F 6 — E 4.
5) S. F 3 nimmt D 4.	5) D 7 — D 5.
6) E 5 nimmt D 6 en passant.	6) L. F 8 nimmt D 6.
7) L. F 1 — C 4.	7) L. D 6 — C 5.
8) L. C 1 — E 3.	8) Rochirt.
9) Rochirt.	9) S. B 8 — D 7.

Dieß Spiel ſteht gleich.

Weiß ſchlägt im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.

3) S. nimmt E 5. 3) S. nimmt E 4.
4) D. D 1 — E 2. F. Was erfolgt, wenn Schwarz den Springer zurückzieht?
A. S. E 5 — C 6 + aufgedeckt gewinnt die Dame. Darum
4) D. D 8 — E 7.
5) D. nimmt Springer. — ? 5) D 7 — D 6.
Weiß verliert ebenfalls die Dame, wenn er den S. zurückzieht.
6) D 2 — D 4. 6) F 7 — F 6.
7) F 2 — F 4. 7) S. B 8 — D 7.
F. Warum säumte Schwarz, den Springer zu nehmen?
A. Weil er einen Bauer dabei verloren hätte.
8) S. B 1 — C 3. 8) D 7 nimmt S. — ?
9) S. C 3 — D 5. 9) D. E 7 — D 6. ?
10) D 4 nimmt E 5. 10) F 6 nimmt E 5.
11) F 4 nimmt E 5.
F. Wenn jetzt Schwarz mit dem Springer oder der Dame den Bauer nimmt, was folgt?
A. Nimmt der Springer, so ist derselbe verloren durch Laufer C 1 — F 4; nimmt aber die Dame, so tauscht die weiße Dame ab, um dann mit dem Springer C 7 zu nehmen und den Thurm zu gewinnen.
Darum 11) D. D 6 — C 6. — ? ?
12) L. F 1 — B 5. 12) Dame C 6 — C 5. ?
13) B 2 — B 4. Die schwarze Dame verloren.
F. Wie konnte Schwarz im 12. Zuge das Spiel verlängern?
A. Wenn er die Dame auf G 6 gezogen hätte; aber Weiß nimmt mit dem Springer C 7 +, tauscht dann die Dame, worauf er den Thurm A 8 gewinnt.

Der schwarze Springer nimmt nicht wieder im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. nimmt E 5.	3) D 7 — D 6.
4) S. E 5 — F 3.	4) S. nimmt E 4.

Die folgenden Züge zeigen Dir ein von beiden Seiten meiſterhaft ſich entwickelndes Spiel.

5)	D 2 — D 4.	5) D 6 — D 5.
6)	L. F 1 — D 3.	6) L. F 8 — E 7.
7)	Rochirt.	7) S. B 8 — C 6.
8)	C 2 — C 4.	8) L. C 8 — E 6.
9)	A 2 — A 3, um den S. C 6 zu hindern, auf B 4 zu gehen.	9) Rochirt.

So halten zwei Meiſter ſich die Waage. Und wenn auch das Dich intereſſirt, ſo biſt Du auf dem rechten Wege.

Vertheidigung durch D 7 — D 5 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) D 7 — D 5.
3) E 4 nimmt D 5 (am beſten).	3) Dame nimmt D 5.
4) S. B 1 — C 3.	4) D. D 5 — E 6,

5) L. F 1 — B 5 +, ein ſehr guter Zug, denn Weiß will rochiren. Aber wenn Schwarz den Bauer C 7 vorzieht? Deſto beſſer; denn dann geht der L. auf A 4, um im nächſten Zuge auf B 4 die Dame anzugreifen. Darum

5)	C 8 — D 7.
6)	Rochirt.
7)	S. nimmt L.
8)	T. F 1 — E 1.
9)	D 2 — D 4.
10)	D 4 nimmt E 5.
11)	S. F 3 nimmt E 5.

6)	L. nimmt L.
7)	L. F 8 — D 6. ?
8)	F 7 — F 6. ?
9)	C 7 — C 6. ?
10)	F 6 nimmt E 5. ?

F. Was folgt, wenn Schwarz mit dem Laufer oder dem Bauer einen Springer nimmt?

A. Im erſten Falle folgt: S. B 5 — C 7 +, worauf die Dame verloren geht, wenn nicht durch den S., doch durch den T. E 1; im zweiten Falle: S. E 5 — G 6.

Weiß muß einen Offizier und das Spiel gewinnen.

Vertheidigung durch S. B 8 — C 6 im 2. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6. Dieß und S. G 8 — F 6 gelten für die beſten Gegenzüge.

3) L. F 1 — C 4. 3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3, um dann D 2 — D 4 zu ziehen, den schwarzen Bauer, der den weißen schlägt, mit C 3 wieder zu nehmen und die beiden Mittelbauern zu verbinden. Diese Verbindung, in der Regel sehr vortheilhaft, sucht Schwarz zu verhindern. 4) S. G 8 — F 6 (am besten).
5) D 2 — D 4. 5) E 5 nimmt D 4.
Schlüge nun jetzt C 3 den Bauer, so folgte L. C 5 — B 4 + und darauf S. F 6 nimmt E 4. Darum:
6) E 4 — E 5. Zieht nun Schwarz die Dame auf E 7, so rochirt Weiß; zieht aber Schwarz den S. auf G 4, so folgt C 3 nimmt D 4 oder L. nimmt F 7 +, um dann durch S. F 3 — G 5 + zu geben und mit der Dame den Springer G 4 zu nehmen. Dennoch hat Schwarz einen guten Zug. — ? 6) D 7 — D 5.
Schlägt nun Weiß en passant, so nimmt die Dame wieder; schlägt aber E 5 den S., um dann auch G 7 zu nehmen, so nimmt D 5 den Laufer und zieht dann den T. auf G 8. Mag Weiß diesen Bauer durch L. C 1 — H 6 decken, Schwarz kann sein Spiel trefflich entwickeln. Darum:
7) L. C 4 — B 5. 7) S. F 6 — E 4.
8) L. nimmt S. C 6 +. 8) B 7 nimmt L.
9) C 3 nimmt D 4. 9) L. C 5 — B 6.
10) Rochirt. 10) L. C 8 — G 8.
11) L. C 1 — E 3. 11) Rochirt.

Das Spiel steht gleich.

Variante.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) C 2 — C 3.	4) S. G 8 — F 6.
5) D 2 — D 4.	5) E 5 nimmt D 4.
6) E 2 — E 5.	6) S. F 6 — E 4 (anstatt D 7 — D 5). ?
7) L. C 4 — D 5. — ?	7) S. E 4 nimmt F 2.
8) K. nimmt S. ?	8) D 4 nimmt C 3 + aufgeb.

9) K. F 2 — G 3. Für den König ein kecker Schritt; er thut ihn, um nicht den Thurm zu versperren.

		9) C 3 nimmt B 2.
10) L. nimmt B 2.		10) S. C 6 — E 7. — ?
11) D. D 1 — C 2.	?	11) D 7 — D 6.
12) L. D 5 — E 4.		12) S. E 7 — G 6.
13) S. B 1 — D 2.		13) C 7 — C 6.
14) T. A 1 — D 1.		

Obgleich Weiß eine Figur mehr hat, so fragt sich's doch sehr, ob er, bei der übeln Stellung seines Königs, gewinnen müsse.

Weiß rochirt im vierten Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) L. F 8 — C 5.
4) Rochirt.	4) D 7 — D 6. Dieß ist der beste Zug, den Schwarz thun kann.
5) C 2 — C 3.	5) L. C 8 — G 4, um den Zug D 2 — D 4 zu verhindern, denn Weiß könnte nur mit dem Bauer, nicht auch mit dem S. F 3 wieder schlagen. Allein Schwarz ist in eine Falle gegangen; denn der Zug C 2 — C 3 ist noch in anderer Hinsicht ein vortrefflicher. — ??
6) Dame D 1 — B 3.	6) L. nimmt S. (oder A).
7) L. nimmt F 7 +.	7) K. E 8 — F 8.
8) G 2 nimmt F 3.	8) D. D 8 — F 6.
9) L. F 7 — H 5.	9) G 7 — G 6.
10) L. H 5 — G 4.	10) B 7 — B 6.
11) D. B 3 — D 1.	

Weiß steht besser.

Variante.

Die obigen 6 Züge.

	(A) 6) D. C 8 — D 7 (anst L. nimmt S.).
7) D. B 3 nimmt B 8.	7) T. A 8 — B 8.
8) D. B 7 — A 6.	8) L. nimmt S.

9) G 2 nimmt F 3. 9) T. B 8 — B 6.
10) D. A 6 — A 4. 10) D. D 7 — H 3.
11) L. C 4 — E 2 (am beſten).

Weiß hat bei einer beſſern Stellung einen Bauer mehr.

Vertheidigung durch S. B 8 im 2. und S. G 8 im 3. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) L. F 1 — C 4.	3) S. G 8 — F 6.
4) S. F 3 — G 5.	4) D 7 — D 5.
5) E 4 nimmt D 5.	5) S. nimmt D 5. Anſtatt dieſes Zuges kann der S. C 6 auf A 5 den Laufer angreifen, worauf Weiß mit dem Laufer auf B 5 + giebt.
6) S. nimmt F 7.	6) K. nimmt S.
7) D. D 1 — F 3 +. ?	7) K. F 7 — E 6.
8) S. B 1 — C 3.	8) S. C 6 — B 4 oder (A).
9) D. F 3 — E 4.	9) C 7 — C 6.
10) D 2 — D 4.	10) D. D 8 — D 6 ?
11) F 2 — F 4.	11) B 7 — B 5.
12) F 4 nimmt E 5.	12) D. D 6 — D 7. — — ?
13) Rochirt.	13) B 5 nimmt Laufer.

F. Wie zieht nun Weiß um im nächſten Zuge Matt zu geben?

A. L. C 1 — G 5.

Nur durch Aufopferung des S. auf E 3 und der Dame auf D 4 (beide von der weißen Dame genommen) kann Schwarz das Matt aufhalten.

Variante.

Die obigen 8 Züge.

		(A) 8) S. C 6 — E 7.
9)	D 2 — D 4.	9) C 7 — C 6.
10)	L. C 1 — G 5.	10) H 7 — H 6. Zieht Schwarz, anſtatt dieſes Zuges, E 5 nimmt D 4, ſo rochirt Weiß nach C 1.

11) L. nimmt S. E 7.	11) L. nimmt L.
12) Rochirt nach C 1.	12) T. H 8 — F 8. ?
13) D. F 3 — E 4.	13) D. D 8 — D 6. ?
14) T. H 1 — E 1.	14) T. F 8 — F 5. ?
15) G 2 — G 4.	15) L. E 7 — G 5 +.
16) K. C 1 — B 1.	16) T. F 5 — F 4. — ?
17) D. E 4 — H 7.	17) L. G 5 — F 6. ?
18) D 4 nimmt E 5.	18) L. nimmt E 5.
19) L. C 4 nimmt S. D 5 +.	19) C 6 nimmt L. ?
20) S. nimmt D 5.	20) D. nimmt S. ?
21) D. H 7 — G 8 +.	21) T. F 4 — F 7. ?
22) T. nimmt D. u. ſ. w.	

Weiß zieht im 3. Zuge D 2 — D 4.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. nimmt D 4.
4) S. nimmt S., kann eben ſo gut den Bauer E 5 nehmen.	4) E 5 nimmt S.
5) D. nimmt D 4.	5) S. G 8 — E 7.
6) L. F 1 — C 4.	6) S. E 7 — C 6.
7) D. D 4 — D 5.	7) D. D 8 — F 6 (am beſten).
8) Rochirt.	8) L. F 8 — E 7.

Wohl hat Weiß rochirt, und fünf ſeiner Offiziere nebſt einem Bauer ſtehen zum Angriff bereit, während Schwarz erſt rochiren will und nur drei Offiziere im Spiele hat, dennoch iſt die beſſere Stellung von Weiß von keiner großen Bedeutung.

Weiß nimmt im 4. Zuge E 5.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4.	3) S. nimmt D 4.

4) S. nimmt E 5 (anſt. S.). 4) S. D 4 — E 6.
5) L. F 1 — C 4. 5) D 7 — D 6 oder (A).
6) L. C 4 — B 5 +. 6) C 7 — C 6 (am beſten). ?
7) S. nimmt C 6. 7) B 7 nimmt S.
8) L. nimmt C 6 + und gewinnt den Thurm gegen 2 leichte Offiziere und zwei Bauern, was ein guter Tauſch iſt.

Variante.

Die obigen 5 Züge.

5) S. G 8 — F 6, denn wohl ſiehſt Du, daß auch F 7 — F 6 ein ſchlechter Zug wäre, da die Dame auf H 5 + geben und der S. den vorziehenden Bauer nehmen könnte.

6) Rochirt. 6) D 7 — D 6.
7) S. E 5 — G 4. 7) L. F 8 — E 7.

Weiß ſteht gut; willſt Du ihn aber noch viel beſſer ſtehn ſehn, ſo ſtelle den L. von E 7 auf F 8, den Bauer von D 6 auf D 7, den weißen Springer von G 4 auf E 5 zurück und laß Schwarz anſtatt D 7 — D 6 ziehn:

6) S. nimmt E 4. — — ? ?
7) S. E 5 nimmt F 7. 7) K. nimmt S. ?
8) L. nimmt S. E 6 +. 8) K. nimmt S.

F. Warum nimmt Schwarz nicht mit D 7 den Laufer?
A. Um nicht die Dame zu verlieren.

9) D. D 1 — G 4 + u. ſ. w.

Weiß zieht im 4. Zuge L. F 1 — C 4.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.
2) S. G 1 — F 3. 2) S. B 8 — C 6.
3) D 2 — D 4. 3) E 5 nimmt D 4.
4) L. F 1 — C 4. 4) L. F 8 — C 5.

Weiß hat den Bauer nicht wiedergenommen, der nun auch, gedeckt vom Laufer, nicht zu nehmen iſt. So hat Weiß einen Bauer verloren; durch den Laufer zug aber, dem die Rochade folgen kann, einen ſtarken Angriff erlangt.

5) Rochirt. 5) D 7 — D 6.
6) C 2 — C 3. 6) D 4 nimmt C 3, beſſer war D 4 — D 3, weil der S. nimmt und den Angriff verſtärkt.

7)	S. B 1 nimmt C 3.	7) L. C 8 — E 6. Besser, wenn auch nicht gut, war: S. G 8 — E 7. Zieht darauf Weiß S. F 3 — G 5, so folgt: S. C 6 — E 5.
8)	L. nimmt L.	8) F 7 nimmt L.
9)	S. F 3 — G 5.	9) D. D 8 — D 7. ?
10)	D. D 1 — H 5 +.	10) G 7 — G 6. ?
11)	D. H 5 — G 4.	11) E 6 — E 5. ?
12)	S. G 5 — E 6.	12) S. G 8 — F 6. ?
13)	D. G 4 — H 3.	13) K. E 8 — E 7. ?
14)	S. C 3 — D 5 +.	14) S. nimmt S.
15)	E 4 nimmt S. u. s. w.	

Schwarz giebt im 4. Zuge +.

1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	S. G 1 — F 3.	2) S. B 8 — C 6.
3)	D 2 — D 4.	3) E 5 nimmt D 4.
4)	L. F 1 — C 4.	4) L. F 8 — B 4 +.
5)	C 2 — C 3.	5) D 4 nimmt C 3.
6)	Rochirt.	6) C 3 nimmt B 2.

F. Besser war: C 3 — C 2 und die Dame schlagen lassen, warum?

A. Weil die Dame auf C 2 nicht besser steht, der L. aber auf B 2 einen neuen gefährlichen Angriff auf G 7 bekommt.

7) L. nimmt B 2.

F. Wie läßt sich G 7 decken?

A. Durch den K. oder den L. auf F 8; durch F 7 — F 6 oder S. G 8 — F 6.

Das letzte ist das schlechteste:

		7) S. G 8 — F 6. ?
8)	S. F 3 — G 5.	8) Rochirt.
9)	E 4 — E 5.	9) S. F 6 — G 4.

F. Warum zieht Schwarz nicht den S. auf E 8?

A. Weil dann die Dame auf H 5 geht, den Angriff auf F 7 verstärkt, während sie mit einem Matt auf H 7 droht.

10) D. nimmt S. ? 10) D 7 — D 5. — ?
11) E 5 — E 6. 11) D 5 nimmt L. C 4. ?
12) S. nimmt F 7. 12) T. nimmt S.
13) E 6 nimmt T. +. 13) K. nimmt F 7.
14) D. nimmt G 7 + und gewinnt.

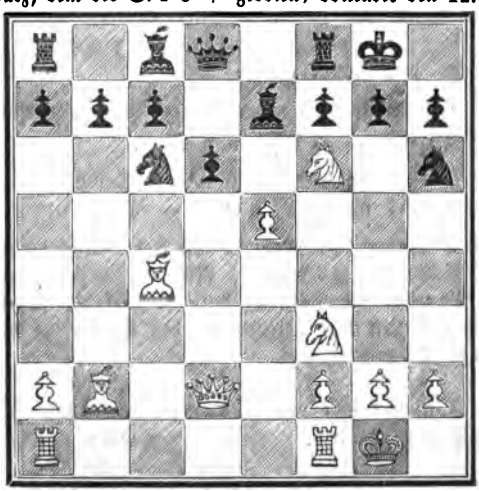
Die obigen 7 Züge.

7) L. B 4 — F 8
(nach Staunton am beſten.)
8) S. B 1 — C 3. 8) S. G 8 — H 6.
9) E 4 — E 5. 9) L. F 8 — E 7.
10) S. C 3 — E 4. 10) Rochirt.
11) D. D 1 — D 2, um den S. H 6 nehmen zu können, wenn G 7 ihn nicht mehr deckt. 11) D 7 — D 6. — — ?
12) S. E 4 — F 6 +. Hier ſchließt Staunton mit den Worten: Weiß hat einen vortrefflichen Angriff (an excellent attack).

Dieſen ſollſt Du, ehe Dir geholfen wird, fortſetzen, was Dir gelingen wird, wenn Du weißt, was Bauern zu bedeuten haben.

Hier haſt Du den Stand der Steine.

Schwarz, dem der S. F 6 + geboten, vollendet den 12. Zug.



Weiß.	Schwarz.
	12) G 7 nimmt S. F 6.
13) D. nimmt S.	13) F 6 nimmt E 5.

F. Kann Weiß ziehn L. C 4 — D 3 um mit der D. auf H 7 Matt zu machen?

A. Nein, es folgte: F 7 — F 5 und Schwarz stände sehr gut.

14) T. A 1 — D 1. Weiß hat die Absicht, mit dem S. den Bauer E 5 zu nehmen. Schlägt der S., so nimmt ihn der L. B 2, um entweder auf G 7 Matt zu machen oder die Dame zu gewinnen.

F. Kann Schwarz auf diesen Thurmzug L. E 7 — F 6 ziehen?

A. Nein, denn dann zöge Weiß: L. C 4 — D 3 um unfehlbar mit der Dame auf H 7 Matt zu machen.

14) L. C 8 — G 4, um den Thurm nehmen zu können, wenn der S. den Bauer nimmt. Dennoch:

15) S. F 3 nimmt E 5. Schwarz sieht wohl, daß er verloren ist, wenn er Thurm oder S. nimmt; doch halt! er greift die Dame an, die rettungslos verloren ist:

15) L. E 7 — G 5. — ??

16) S. E 5 nimmt F 7.

F. Was folgt, wenn der Thurm den S. nimmt?

A. D. H 6 — G 7 + und Matt.

F. Aber wenn der Laufer die Dame nimmt?

A. S. F 7 nimmt L. H 6 + + und Matt.

Also Staunton setzt voraus, daß Jeder diese Züge finden werde. Nein, er setzt voraus, Niemand werde beim Blicke auf die Bauern, die Schwarz hat, so verkehrt ziehen, wie von beiden Seiten hier gezogen worden ist. Setze nur von neuem das Diagramm auf.

	12) G 7 nimmt S.
13) D. nimmt S. (schlecht).	13) F 6 nimmt E 5 (sehr gut).
14) T. A 1 — D 1.	Hier zog Schwarz sehr schlecht den Laufer auf G 4.

F. Wohin aber muß er ziehen, um dem Angriff des Springers F 3 und des Laufers B 2 auf den Bauer zu begegnen?

A. Er muß den Laufer C 8 auf D 7 ziehen.

F. Verstärkt aber Weiß den Angriff durch T. F 1 — E 1, so zieht Schwarz den K. G 8 — H 8, warum?

A. Um mit F 7 — F 6 zu decken oder um den Thurm auf G 8 zu ziehen.

Schwarz steht sehr gut.

Das Diagramm aufgesetzt. Weiß zieht besser.

Weiß.	Schwarz.
	(A) 12) G 7 nimmt S.
13) E 5 nimmt D 6.	13) S. H 6 — F 5.
14) D 6 nimmt L. E 7.	14) D. nimmt E 7. — ?

(Sehr schlecht zöge nun Weiß, wenn er die Dame mit einem der Thürme angreifen wollte und dem Schwarzen Gelegenheit gäbe, den L. C 8 und den T. A 8 in's Spiel zu bringen.)

15) G 2 — G 4. — ?	15) D. E 7 — E 4. — ?

Greift nicht die schwarze Dame den S. und zugleich den Bauer an, um dann + zu geben?

Was soll Weiß thun? Er soll die Dame zwingen, + zu geben:

16) L. C 4 — D 5.	16) D. E 4 nimmt G 4 +.
17) K. G 1 — H 1.	17) D. G 4 — H 5.
18) L. nimmt F 6.	18) S. F 5 — G 7.
19) T. F 1 — G 1.	19) L. C 8 — G 4.
20) T. nimmt L.	20) D. nimmt Thurm.
21) T. A 1 — G 1 u. s. w.	

Recht deutlich siehst Du an dem schwarzen Spiele den Nachtheil eines Doppelbauers.

	(B) 12) G 7 nimmt S.
13) E 5 nimmt D 6.	13) D. nimmt D 6.
14) D. nimmt S. H 6.	14) S. C 6 — E 5.

Nimmt Weiß diesen S. sogleich, so nimmt Schwarz mit F 6 wieder und bekommt ein freies Spiel.

15) T. A 1 — D 1. 15) D. D 6 — B 4. ?
16) S. nimmt S. E 5.

F. Was folgt, wenn F 6 den Springer, oder die Dame den Laufer B 2 nimmt?

A. Im ersten Falle: L. B 2 nimmt Bauer, um dann mit der Dame auf G 7 Matt zu geben; im zweiten Falle: T. D 1 — D 3, um auf G 3 + zu geben.

16) L. C 8 — F 5. ?
17) T. D 1 — D 3. 17) L. nimmt T. ?
18) L. nimmt L. D 3. 18) F 6 — F 5.
19) L. nimmt F 5. 19) D. B 4 — H 4. ??
20) L. nimmt H 7 +. 20) K. G 8 — H 8.
21) S. + + und Matt.

(C) 12) K. G 8 — H 8.

13) S. F 6 — D 5. Soll Schwarz mit dem Bauer den Bauer E 5 nehmen? Weiß nimmt mit dem Springer, und, wird derselbe von dem schwarzen geschlagen, mit dem Laufer B 2 wieder. Hier steht Schwarz in einer doppelten Gefahr: entweder nimmt Weiß mit der Dame den Springer H 6, oder der L. E 5 nimmt C 7 und greift die Dame an. Darum:

13) S. H 6 — G 4.
14) E 5 nimmt D 6. 14) L. nimmt D 6.
15) T. F 1 — E 1. Dieser Zug hat zum Zweck, daß der S. G 4, den Weiß durch H 2 — H 3 angreifen will, nicht auf E 5 gehe. 15) L. D 6 — B 4.

Schwarz beabsichtigt, die Dame oder den gefährlichen Laufer B 2 zu tauschen, hätte aber besser gethan F 7 — F 6 zu ziehen, denn Weiß gewinnt sogleich einen Bauer und die bessere Stellung. — ?

16) L. B 2 nimmt G 7 +. 16) K. nimmt L.
17) D. D 2 — B 2 + und im nächsten Zuge nimmt der S. den Laufer B 4. Dennoch hat Weiß, und zwar im 13. Zuge schlecht gezogen.

(D) 12) K. G 8 — H 8. — ?

13) T. A 1 — D 1. Das ist der rechte Zug, der den Angriff fortsetzt.

Das Königslauferspiel.

1) E 2 — E 4. 1) E 7 — E 5.

2) L. F 1 — C 4. Dieser Zug, von dem das Spiel seinen Namen hat, und den man sonst für den besten hielt, ist nicht so stark, hat auch kein so lebendiges Spiel zur Folge, als S. G 1 — F 3. Selten sieht man daher Schachkenner in einem Lauferspiele verwickelt; desto häufiger aber spielen es Diejenigen, die nur mit einer Spieleröffnung vertraut sind. Mit solchen kommst Du am meisten zusammen. Darum wisse, daß Du Dich am besten vertheidigest, wenn Du ziehst: 2) S. G 8 — F 6.

3) D 2 — D 3. 3) L. F 8 — C 5.

4) S. G 1 — F 3. 4) D 7 — D 6.

5) C 2 — C 3. 5) Rochirt.

6) A 2 — A 4. F. Warum?

A. Um durch B 2 — B 4 den Laufer anzugreifen, und wenn derselbe auf B 6 geht, durch A 4 — A 5 ihn zu gewinnen.

F. Durch welchen Zug macht Schwarz das Spiel vollkommen gleich? A. Durch 6) A 7 — A 5.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) D 2 — D 3.	3) L. F 8 — C 5.
4) F 2 — F 4. — ?	4) D 7 — D 5.

5) L. nimmt D 5. (Viel besser als mit dem Bauer zu nehmen.) 5) S. nimmt L.

6) E 4 nimmt S. 6) D. nimmt D 5.

7) S. G 1 — F 3. F. Warum?

A. Um nicht den Bauer G 2 und beinahe auch den Thurm zu verlieren, den nur die Dame auf F 3 decken kann. 7) E 5 nimmt F 4.

8) L. C 1 nimmt F 4. 8) Rochirt.

Schwarz hat ein gutes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) F 2 — F 4.	3) D 7 — D 5.
4) E 4 nimmt D 5.	4) E 5 nimmt F 4.
5) D 2 — D 4.	5) L. C 8 — F 5.
6) S. G 1 — F 3.	

Schwarz steht besser.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) S. nimmt E 4.
4) D 2 — D 3.	4) S. E 4 — D 6.
5) S. nimmt E 5.	5) S. nimmt L.
6) S. nimmt S. ?	6) D 7 — D 5.
7) S. C 4 — E 5. ?	7) L. F 8 — D 6. ?
8) D 3 — D 4.	8) Rochirt.
9) Rochirt.	9) F 7 — F 6.
10) S. E 5 — F 3.	

Das Spiel steht gleich.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 1 — F 6.
3) S. G 1 — F 3.	3) S. nimmt E 4.
4) S. nimmt E 5. — ?	4) D 7 — D 5.
5) L. C 4 — B 3. — ?	5) D. D 8 — G 5.
6) D. D 1 — E 2.	6) D. nimmt G 2.

F. Warum nicht lieber den Springer?

A. Weil durch D 2 — D 3 der Springer wiedergewonnen würde.

7) T. H 1 — F 1. — ?	7) L. C 8 — E 6.
8) D. E 2 — B 5 + (A).	

F. Was bezweckt Weiß durch dieses Schach?

A. Er will den Bauer B 7 und dann den Thurm nehmen.

	8) C 7 — C 6.
9) D. nimmt B 7. — ?	9) L. E 6 — H 3. — ?

Weiß denkt nicht mehr an den Thurm, sondern will nur dem Matt, das ihm droht, entgehen. Wie erreicht er das?

10) D. B 7 nimmt F 7 +.	10) K. E 8 — D 8. ?
11) L. B 3 — C 4.	11) D 5 nimmt L.
12) D. F 7 nimmt C 4.	12) D. nimmt T. + u. s. w.

Weiß zieht im 8. Zuge besser und von beiden Seiten erfolgt nun eine meisterhafte Entwickelung.

Die 7 Züge des vorigen Spieles.

8) D 2 — D 3.	8) S. E 4 — F 6.
9) L. C 1 — F 4.	9) L. F 8 — D 6.
10) S. B 1 — C 3.	10) S. B 8 — D 7. ?
11) Rochirt (nach C 1).	11) S. D 7 nimmt S.
12) L. nimmt S.	12) L. D 6 nimmt L.
13) D. nimmt L. ?	13) C 7 — C 6. ?
14) T. F 1 — G 1.	14) D. nimmt F 2.
15) T. D 1 — F 1. ?	15) D. F 2 — H 4.
16) T. nimmt G 7. ?	16) D. H 4 — H 6 +.
17) T. G 7 — G 5. ?	17) T. H 8 — G 8.

Schwarz steht im Vortheil.

Partie zwischen dem Engländer Schulten und dem berühmten deutschen Schachspieler Horwitz.

Weiß — Schulten.	Schwarz — Horwitz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) L. F 1 — C 4.	2) S. G 8 — F 6.
3) S. B 1 — C 3.	3) B 7 — B 5. Durch Aufopferung dieses Bauers gewinnt Weiß zwei Tempi, in denen er zwei Offiziere in's Spiel bringt.
4) Der L. nimmt B 4 (nicht aber etwa der Springer).	4) L. F 8 — C 5.
5) D 2 — D 3. ?	5) C 7 — C 6.
6) L. B 5 — C 4.	6) D. D 8 — B 6 (2. Tempo).

F. Wird Weiß den Bauer F 2 durch S. G 1 — H 3 decken?

A. Nein, denn Schwarz zöge D 7 — D 5, und könnte dann mit dem L. C 8 den Springer nehmen. Darum:

7) D. D 1 — E 2. 7) D 7 — D 5. Dennoch thut Schwarz diesen Zug. F. Warum?

A. Um ein Tempo zu gewinnen.

8) E 4 nimmt D 5. 8) Rochirt.
9) S. C 3 — E 4. 9) S. nimmt S.
10) D 3 nimmt S. — ?? 10) L. C 5 nimmt F 2 +.
11) D. nimmt L. ? 11) D. B 6 — B 4 +.
12) L. C 1 — D 2. 12) D. nimmt L. C 4.
13) D. F 2 — F 3. — ? 13) F 7 — F 5.
14) E 4 nimmt F 5. — — ? 14) L. nimmt F 5.
15) D. F 3 — B 3 um zu tauschen, die schwarze Dame aber thut noch viel mehr, als von ihr verlangt wird. — — ???
15) D. C 4 — F 1 +.
16) K. nimmt Dame. 16) L. F 5 — D 3 + aufg.
17) K. F 1 — E 1. 17) T. F 8 — F 1 + u. Matt.

In obigem Lauferspiele hast Du gesehen, wie Schwarz im dritten Zuge einen Bauer opfert, um einen gewaltigen Angriff zu bekommen. Eine **solche Aufopferung** in den **ersten Zügen** wird **Gambit** genannt, und, wenn man es giebt ohne daß man den Anzug hatte — Gambit im Nachzuge oder in der Rückhand. In den folgenden Spielen giebt der Anziehende und zwar im zweiten Zuge Gambit. Regelmäßig vertheidigt sind die Gambitspiele die lebhaftesten und interessantesten

---

Königsspringergambit.

Weiß.		Schwarz.
1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	F 2 — F 4 (Gambitzug, daher der Name.	2) E 5 nimmt F 4.
3)	S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 5. Das ist nicht der rechte Zug, aber einer der klügsten, wenn man, mit der wahren, aber sehr schwierigen Vertheidigung des Gambits nicht vertraut, bei Zeiten sich aus der Schlinge ziehen will.
4)	E 4 nimmt D 5.	4) L. F 8 — D 6.
5)	D 2 — D 4.	5) G 7 — G 5.

6) C 2 — C 4. 6) B 7 — B 6 (A).
7) L. F 1 — D 3.

Das Spiel steht gleich.

Stelle den weißen Laufer von D 3 auf F 1 und den schwarzen Bauer von B 6 auf B 7 zurück.

(A) Der Zug B 7 — B 6 ist nicht nach Staunton, der, von andern Lehrbüchern abweichend, Schwarz ziehen läßt: 6) C 7 — C 6.
Ob das gut ist?

7) D 5 nimmt C 6. 7) S. nimmt C 6. ?
8) C 4 — C 5. 8) L. D 6 — C 7.
9) D 4 — D 5. 9) L. C 7 — A 5 +. ?
10) S. B 1 — C 3. 10) L. nimmt S.
11) B 2 nimmt L.

Schwarz steht schlecht und bei andern Zügen, die er thut, nicht besser.

Schwarz zieht klug wie oben.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) F 7 — F 5.
4) E 4 nimmt F 5. — ?	4) D 7 — D 5.
5) D 2 — D 4.	5) L. nimmt F 5.
6) L. nimmt F 4.	6) S. G 8 — F 6.

Das Spiel steht gleich.

Schwarz zieht im 3. Zuge D 7 — D 6.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. C 8 — E 6.
5) L. nimmt L.	5) F 7 nimmt L.
6) D 2 — D 4.	6) G 7 — G 5.
7) H 2 — H 4.	7) L. F 8 — H 6.
8) H 4 nimmt G 5.	8) L. H 6 nimmt G 5. — ?

9) G 2 — G 3 gewinnt bei einer guten Stellung den geopferten Bauer wieder.

Schwarz zieht im 4. Zuge den L. auf G 4.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) D 7 — D 6.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. C 8 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) L. nimmt S. F 3.
6) D. nimmt L.	6) G 7 — G 5. ?
7) H 2 — H 4.	7) F 7 — F 6.
8) H 4 nimmt G 5.	8) F 6 nimmt G 5.
9) D. F 3 — H 5 +.	9) K. E 8 — D 7. ?
10) D. H 5 — H 3 +.	Geht der K. zurück auf E 8, ſo nimmt L. C 4 den S. F. Warum?

A. Um mit der Dame auf E 6 + zu geben und den Thurm zu gewinnen, der den L. genommen hat. Zieht aber Schwarz: 10) K. D 7 — C 6.

Wie macht Weiß in vier Zügen matt?

11) L. C 4 — D 5 +.	11) K. C 6 — B 6 (B 5).
12) D. H 3 — B 3 +.	12) K. B 6 — A 5 (A 6).
13) L. C 1 — D 2 +.	13) K. A 5 — A 6.
14) D. nimmt B 7 + und Matt.	

Schwarz zieht im 3. Zuge den L. auf E 7.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) L. F 8 — E 7.
4) L. F 1 — C 4.	4) L. E 7 — H 4 +.
5) K. E 1 — F 1.	5) S. G 8 — H 6.
6) D 2 — D 4.	6) S. H 6 — G 4.
7) D. D 1 — E 2.	7) S. G 4 — F 2.
8) S. nimmt Läufer.	8) S. nimmt Thurm. ?
9) S. H 4 — F 3.	9) S. H 1 — G 3 +.
10) H 2 nimmt S.	10) F 4 nimmt G 3. ?

11) L. C 1 — F 4, und Weiß ſteht offenbar im Vortheil.

Schwarz thut einen Zug, der zum Siege führen kann.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) S. G 1 — F 3. 3) G 7 — G 5. Das ist der rechte Zug.

4) L. F 1 — C 4. 4) F 7 — F 6. So aber zieht ein Anfänger, der nur von dem vorangehenden Vertheidigungszuge gehört hat. — ?

5) S. nimmt G 5. 5) F 6 nimmt S.

Wie macht Weiß in vier Zügen Matt?

6) D. D 1 — H 5 +. 6) K. D 8 — E 7.

7) D. H 5 — F 7. 7) K. E 7 — D 6.

8) D. F 7 — D 5 +. 8) K. D 6 — E 7.

9) D. D 5 — E 5 + und Matt.

In den folgenden fünf Spielen opfert Weiß nicht nur einen Bauer, sondern auch einen Offizier. Schwarz vertheidigt sich ritterlich, wenn auch nicht meisterhaft.

	Weiß.	Schwarz.
1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3)	S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4)	L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5)	Rochirt, (konnte auch eben so gut D 2 — D 4 ziehen, oder S. F 3 — E 5.	5) G 4 nimmt S.
6)	D. nimmt S. (am besten).	6) D. E 8 — F 6.
7)	E 4 — E 5.	7) D. nimmt E 5.
8)	D 2 — D 3.	8) L. F 8 — H 6.
9)	L. C 1 — D 2.	9) S. G 8 — E 2.
10)	S. B 1 — C 3. ?	10) S. B 8 — C 6.
11)	T. A 1 — E 1.	11) D. E 5 — C 5 +.
12)	K. G 1 — H 1.	12) S. C 6 — D 4. — ?
13)	T. nimmt S. E 7 +.	13) K. nimmt T. ?
14)	S. C 3 — D 5 +.	14) K. E 7 — D 8. ?
15)	D. F 3 — H 5. ?	15) D. C 6 — F 8.
16)	D. H 5 — H 4 +.	16) F 7 — F 6.
17)	L. nimmt F 4.	17) L. nimmt L.
18)	T. nimmt L.	18) S. D 4 — C 6.
19)	T. nimmt F 6.	19) D. F 8 — E 8.
20)	T. F 6 — F 8 + aufg.	20) S. C 6 — E 7.
21)	D. nimmt S. + und Matt.	

Partie zwischen Staunton und N. N.

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. C 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) Rochirt.	5) G 4 nimmt S.
6) D. nimmt F 3.	6) D. D 8 — F 6.
7) E 4 — E 5.	7) D. nimmt E 5.
8) D 2 — D 3.	8) L. F 8 — H 6.
9) S. B 1 — C 3.	9) C 7 — C 6.
10) L. nimmt F 4.	10) D. E 5 — D 4 +.
11) K. G 1 — H 1.	11) L. nimmt L. F 4. — ? ?
12) T. A 1 — E 1 +.	12) S. G 8 — E 7.
13) T. E 1 — E 4.	13) D. D 4 — G 7.
14) D. nimmt L. ?	14) D 7 — D 5. — ?
15) L. nimmt D 5.	15) C 3 nimmt L. — ?
16) T. nimmt S. +.	16) K. nimmt T. ?
17) S. nimmt D 5 +.	17) K. E 7 — E 6. ?
18) D. F 4 — E 4 +.	18) K. E 6 — D 7.
19) D. E 4 — E 7.	19) K. D 7 — C 6. ?
20) D. E 7 — C 7 +.	20) K. nimmt S. ?
21) C 2 — C 4 +.	21) K. D 5 — D 4.
22) D. C 7 — D 6 +.	22) K. D 4 — E 3.
23) D. D 6 — F 4 +.	23) K. nimmt D 3. ? ?
24) T. F 1 — D 1 + und im nächsten Zuge Matt.	

Partie. Staunton giebt den Damenthurm vor (der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) L. nimmt F 7 +.	5) K. nimmt L. ?
6) S. F 3 — E 5 +.	6) K. F 7 — E 8.
7) D. nimmt G 4. ?	7) S. G 8 — F 6.

8)	D. nimmt F 4.	8) D 7 — D 6.
9)	S. E 5 — F 3.	9) S. B 8 — C 6.
10)	D 2 — D 4.	10) D. D 8 — E 7. ?
11)	Rochirt.	11) L. C 8 — D 7. ?
12)	E 4 — E 5.	12) D 6 nimmt E 5.
13)	D 4 nimmt E 5.	13) S. F 6 — D 5.
14)	D. F 4 — E 4.	14) L. D 7 — E 6.
15)	L. C 1 — G 5. ?	15) D. E 7 — C 5 +.
16)	K. G 1 — H 1.	16) S. C 6 — B 4.
17)	C 2 — C 4.	17) S. D 5 — B 6.
18)	B 2 — B 3.	18) L. F 8 — E 2.
19)	S. F 3 — D 4.	19) L. E 6 — G 8.
20)	L. nimmt L E 7.	20) D. nimmt L.
21)	S. D 4 — F 5.	21) D. E 7 — D 7. ?
22)	D. E 4 — H 4.	22) T. A 8 — D 8. ?
23)	D. H 4 — F 6 und gewinnt.	

Staunton giebt den Damenthurm vor. Der Thurm A 1 ist vom Brete zu nehmen.

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) G 4 nimmt S.
6) Rochirt.	6) F 3 nimmt G 2. Viel besser war: D 7 — D 5, auf welchen Zug der Laufer C 8 auf G 4 gehen konnte. Der schwarze Bauer auf G 2 schützt den weißen König vor Angriffen. — ?
7) L. C 4 nimmt F 7 +.	7) K. nimmt Laufer. — ?
8) Thurm nimmt F 4 +.	8) S. G 8 — F 6. — ?
9) E 4 — E 5.	9) K. F 7 — G 8.
10) E 5 nimmt S. ?	10) D 7 — D 5. ?
11) D. D 1 — H 5.	11) S. B 8 — C 6. — ?
12) T. F 4 — F 2.	Schwarz giebt die Partie auf.

Staunton giebt den Damenthurm vor. (Der Thurm A 1 iſt vom Brete zu nehmen.)

Weiß — Staunton.	Schwarz — N. N.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) S. G 1 — F 3.	3) G 7 — G 5.
4) L. F 1 — C 4.	4) G 5 — G 4.
5) D 2 — D 4.	5) G 4 nimmt S.
6) D. nimmt F 3.	6) L. F 8 — H 6. Zieht die Dame auf F 6, um den Bauer zu decken, ſo folgt E 4 — E 5.
7) Rochirt.	7) D 7 — D 5. ?
8) Laufer nimmt D 5.	8) C 7 — C 6 (um dann L. C 8 — E 6 zu ziehen, ohne den Bauer B 7 und den Thurm zu verlieren). ?
9) L. nimmt F 7 +.	9) K. nimmt L.
10) L. nimmt F 4.	10) L. nimmt L. F 4.
11) D. nimmt L. +.	11) S. G 8 — F 6. ?
12) E 4 — E 5.	12) S. B 8 — D 7. ?
13) S. B 1 — C 3.	13) T. H 8 — E 8.
14) S. C 3 — E 4.	14) K. F 7 — G 8.
15) E 5 nimmt S.	15) K. G 8 — H 8. ?
16) F 6 — F 7.	16) T. E 8 — F 8. — ?
17) D. F 4 — H 6.	17) D. D 8 — E 7. — ?
18) S. E 4 — G 5.	18) S. D 7 — F 6. — ?
19) T. nimmt S. und gewinnt; denn giebt die ſchwarze Dame auf E 3 und E 1 +, ſo zieht der Thurm zurück.	

Laufergambit.

Weiß.	Schwarz.
1) E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2) F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4) K. E 1 — F 1. Weiß kann zwar nicht mehr rochiren, aber auf andere Weiſe ſein Spiel entwickeln.	4) S. G 8 — F 6.
5) S. G 1 — F 3.	5) D. H 4 — H 5.
6) H 2 — H 4.	6) G 7 — G 5.

7)	S. B 1 — C 3.	7) H 7 — H 6.
8)	E 4 — E 5.	8) S. F 6 — G 8. Geht der S. auf G 4, ſo zieht Weiß K. F 1 — G 1, um dann mit dem Bauer H 4 den Bauer G 5 zu nehmen.
9)	L. C 4 — E 2.	9) G 5 — G 4. ?
10)	S. F 3 — H 2.	10) D. nimmt H 4.
11)	D 2 — D 4.	

Weiß ſteht im Vortheil.

Partie zwiſchen Mr. Perigal und N. N.

	Weiß — Perigal.	Schwarz — N. N.
1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.
3)	L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4)	K. E 1 — F 1.	4) G 7 — G 5.
5)	S. B 1 — C 3.	5) L. F 8 — G 7.
6)	G 2 — G 3.	6) F 4 nimmt G 3.
7)	K. F 1 — G 2.	7) L. nimmt S. C 3. — ?
8)	S. G 1 — F 3.	8) D. H 4 — G 4. — ?
9)	L. C 4 nimmt F 7 +. — ?	9) K. E 8 — F 8. — ?
10)	H 2 — H 3.	10) D. nimmt E 4.
11)	D 2 nimmt L. C 3.	11) K. nimmt L. F 7.
12)	T. H 1 — E 1.	12) D. E 4 — C 6.
13)	D. D 1 — D 4.	13) S. G 8 — F 6.
14)	L. nimmt G 5.	14) T. H 8 — E 8.
15)	T. nimmt T.	15) S. nimmt T. ?
16)	D. D 4 — F 4 +.	16) S. E 8 — F 6. ?
17)	K. nimmt G 3.	17) D. C 6 — D 6.
18)	S. F 3 — E 5.	18) K. F 7 — G 7. ?
19)	L. G 5 — H 6 +.	19) K. G 7 — G 8. ? ?
20)	D. auf G 5 + und dann auf G 7 Matt.	

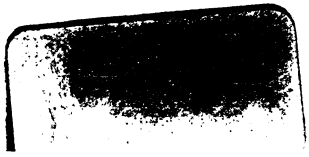
In der folgenden Partie giebt Schwarz ebenfalls im 3. Zuge +, gewinnt aber, denn ein berühmter Schachſpieler Frankreichs, De la Bourdonnais, führte die ſchwarzen Steine.

	Weiß.	Schwarz.
1)	E 2 — E 4.	1) E 7 — E 5.
2)	F 2 — F 4.	2) E 5 nimmt F 4.

3) L. F 1 — C 4.	3) D. D 8 — H 4 +.
4) K. E 1 — F 1.	4) D 7 — D 6.
5) D 2 — D 4.	5) L. C 8 — G 4.
6) D. D 1 — D 3.	6) S. B 8 — C 6.
7) L. nimmt F 7 +.	7) K. nimmt L. ?
8) D. D 3 — B 3 +. ?	8) K. F 7 — G 6.
9) D. nimmt B 7. ?	9) S. nimmt D 4.
10) D. nimmt T. — ?	10) S. G 8 — F 6.
11) S. B 1 — A 3.	11) F 4 — F 3.
12) G 2 — G 3.	12) L. G 4 — H 3 +.
13) K. F 1 — E 1.	13) D. H 4 — G 4.
14) L. C 1 — E 3. — — ?	14) D 6 — D 5, ein vortrefflicher Zug; denn Weiß kann das Vordringen dieses Bauers nicht hindern, sondern muß mit der Dame ziehen, weil sonst dieselbe durch L. F 8 — B 4 + verloren geht.
15) D. nimmt A 7.	15) S. D 4 — C 6.
16) D. nimmt C 7.	16) D 5 — D 4.
17) L. E 3 — D 2.	17) D. G 4 nimmt E 4 +.
18) K. E 1 — D 1. ?	18) F 3 — F 2.

Wie macht Schwarz in drei Zügen Matt?

19) S. nimmt L. H 3.	19) D. F 4 — F 3 +.
20) K. D 1 — C 1.	20) D. nimmt Thurm +.
21) L. D 2 — E 1.	21) D. nimmt L. + u. Matt.

Vergiß nicht, willst Du nicht Alles vergessen, zu wiederholen. Ein Spiel, das man im Gedächtniß hat, nützt mehr, als hundert, die man nur nachgespielt.

Druck von F. A. Brockhaus in Leipzig.